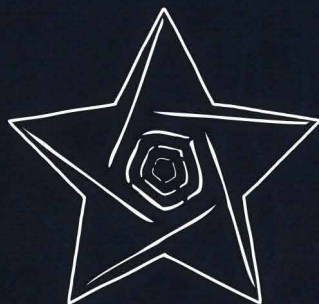




ПРОБУЖДЕНИЕ

ДИВНЫЙ НОВЫЙ МИР

КОНСТРУКТОР
ИГРОВОЙ КАМПАНИИ

2020 © EX NIHILUM

ПРОБУЖДЕНИЕ ДИВНЫЙ НОВЫЙ МИР

V.O.913

Конструктор настольно-игровой
игровой кампании про канувшее в лету
человечество, стремительно меняющийся
мир и заброшенные развалины того, что
ещё недавно называлось СССР

Игра предназначена для взрослых
и детей старше 16 лет

Оригинальный текст © 2019
Андрей Макаров

Иллюстрации и вёрстка © 2020
Андрей Макаров

Редактура и корректура:
Любовь Бердюгина

Обратная связь:
mb@pnprpg.ru, discord.gg/pVRcxH6

СЛОВО АВТОРА

Когда-то я думал, что хочу выпустить объёмный и цельный игровой продукт, включающий в себя детально описанные пространства игрового мира и все необходимые детали, для того чтобы любая ведущая могла начать игру в первые же 15 минут после прочтения книги правил, и не отклоняясь от оных правил, провести замечательную игровую кампанию, концептуальную, обладающую сверхидеями, широким ассортиментом раскрываемых тем, моралью, полнотой, глубиной, всеразличными богатствами и непременно способную укатать игроков в катарсис.

С тех пор прошло немало времени и случилось много всего. С тех пор мои взгляды на то, какие игры я хочу создавать изменились: я стал чаще использовать оракулы и процедурную генерацию, я стал больше доверять игрокам и, наконец, я убедился, что написание тяготеющих к статичности игр попросту непрактично – ведущие всё-равно будут менять приобретённый продукт под себя, а игроки (и я не могу их винить за это) будут пытаться сбежать из железной хватки моралей и авторских фиксаций. Что же, теперь мои игры больше похожи на наборы «сделай сам», и это хорошо.

Далее, я предлагаю вам ознакомиться с именно таким набором деталей, инструментов и материалов, которые могут помочь вам придумать игровой мир, основу для кампании-песочницы и многое другое. Приятного чтения!

БЛАГОДАРНОСТИ

Без какого-либо порядка: я чрезвычайно признателен Дмитрию Третьякову, Анне Ивановой, Александре Канзафаровой, Александре Васильевой, Любови Бердюгиной, Ольге Шевцовой, Алине Щепиной, Василию Хижняку, Антону Бескоровайному, Максиму Тарасову, Максиму Мищенко, Александру Соболеву, Роману Крылову, Никите Червоткину, Егору Ванчугову, Леониду Старкову, Николаю Ратникову, Вячеславу Щукину, Евгению Рябцеву, Алексею Зеньчуку, Антону Сидорчуку, Григорию Крутикову, Андрею Зязеву, Денису Захарову, Валерию Шварцу, Александру Валуйскому, Евгению Каравашкину, а также всем тем, кого я уже за давностью лет или недостатком формального знакомства и не упомяну, но кто вдохновлял, поддерживал, участвовал, тестировал и всё такое прочее.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ	1
ПОДГОТОВКА КАМПАНИИ	2
ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ, СОВЕТЫ И РЕКОМЕНДАЦИИ	2
КЛЮЧЕВЫЕ АСПЕКТЫ ВАШЕЙ ИГРЫ	4
КАРТА МИРА	12
КЛЮЧЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ	12
КАРТОГРАФИЧЕСКИЕ СЕТКИ	15
ТИПЫ МЕСТНОСТИ	20
ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ОБЪЕКТЫ	21
НАПОЛНЕНИЕ КАРТЫ	27
ДОВОДКА И ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОФОРМЛЕНИЕ	28
ИГРОКИ И КАРТА	29
ПРОБУДИВШИЕСЯ	31
ИХ ПРОИСХОЖДЕНИЕ	32
ИХ РЕЧЬ	33
ИХ ЦЕЛИ	34
ИХ ТРУДНОСТИ	35
ИХ ИНСТРУМЕНТЫ	36
ДЕПОПУЛЯЦИЯ	42
СРЕДА	43
НЕЧЕЛОВЕЧЕСКИ И ПРЕКРАСНО	43
ИГРА В ЭКОЛОГИЮ	44
ПИЩЕВАЯ СОВМЕСТИМОСТЬ	45
СЕЗОННЫЕ КОЛЕБАНИЯ	46
ХИЩНИКИ И ТРАВЯНЫЕ	49
ВОДНЫЕ ТВАРИ	51
ПОЛЗУЧАЯ МЕЛОЧЬ	53
НЕОФЛОРА	53
МИКРОБИОТА	55
ЖИВЫЕ АНАХРОНИЗМЫ	56
ЦЕЛЕВЫЕ КОНСТРУКТЫ	56
БЫСТРАЯ АДАПТАЦИЯ	57
МЕТА-ЗАЙМСТВОВАНИЯ	57
АНКЛАВЫ И ЭНДЕМИКИ	58
АНОМАЛИИ	59
БАЗОВЫЕ ПРИНЦИПЫ	59
ОДИНОЧНЫЕ ФЛУКТУАЦИИ И ОБЛАСТИ ИСКАЖЕНИЙ	60
АНОМАЛЬНЫЕ АРТЕФАКТЫ	60

КОНСТРУИРОВАНИЕ АНОМАЛИЙ И АРТЕФАКТОВ	61
ЛЮДИ	63
ОБИТАТЕЛИ БУНКЕРА	63
ДИКАРИ	65
ЭКСПЕДИЦИИ	69
ЭКСПЕДИЦИОННАЯ ПЕТЛЯ	69
ОПЕРАТИВНЫЕ ЗАДАЧИ	70
СБОР ИНФОРМАЦИИ	74
ПОДБОР СНАРЯЖЕНИЯ	75
ПОГОДНАЯ ОБСТАНОВКА	76
МАТЕРИАЛЬНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	77
ВЫБОР ПУТИ	77
ДВИЖЕНИЕ ПО МАРШРУТУ	78
УМЕНЬШЕНИЕ СКОРОСТИ ДВИЖЕНИЯ	81
РАСХОДУЕМЫЕ РЕСУРСЫ	82
ИСТОЩЕНИЕ, ГОЛОД И ЖАЖДА	83
МАРШ-БРОСКИ	84
О БЛУЖДАНИЯХ И ПОТЕРЕ КУРСА	85
ПРОЧЁСЫВАНИЕ МЕСТНОСТИ	86
СЛУЧАЙНЫЕ СОБЫТИЯ В ПУТИ	87
РЕКВИЗИЦИЯ	93
ДОП. 1: КОНСТРУКТОР МОНСТРОВ	103
ДОП. 2: ЗАЩИЩЁННЫЕ АВАНПОСТЫ	105
БАЗОВАЯ ЭКОНОМИКА	105
ПРИНЦИПИАЛЬНЫЕ НЕДОСТАТКИ	105
МОДУЛЬНЫЕ УЛУЧШЕНИЯ	106
ПРОИСШЕСТВИЯ И УГРОЗЫ	107
ДОП. 3: КОНТРОЛЬНЫЙ ЛИСТ ЭКСПЕДИЦИИ	108
ДОП. 4: ПРОВЕДЕНИЕ ОНЛАЙН-КАМПАНИИ	109
VIRTUAL TABLETOPS (VTT)	109
ПЕРСОНАЖИ И СНАРЯЖЕНИЕ	110
ТАБЛИЦЫ СЛУЧАЙНОСТЕЙ	110
МЕДИАКОНФЕРЕНЦИИ	111
ЧАТЫ И БОТЫ	111
ОБЩЕЕ РАСПИСАНИЕ	112
ДОКУМЕНТИРОВАНИЕ	112
ДОП. №5: ПРИМЕРЫ УСЛ. ОБОЗНАЧЕНИЙ	113
ДОП. №6: ПРИМЕРЫ КАРТ КАМПАНИИ	114
ДОП. №7: ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ИСТОЧНИКИ	115
ДОП. №8: ДРУГИЕ ПРИ	116

ВСТУПЛЕНИЕ

Прочтение всего изложенного ниже не предоставит вам автоматически готового игрового мира, прописанной до последней детали кампании или того, во что можно просто сесть и начать играть.

Наоборот, всё, что мы написали здесь и далее — всего лишь набор строительных блоков и рекомендаций по их укладке. При помощи этих блоков вы, конечно же, можете построить невзрачную утилитарную хибарку или броский палаццо, но можете так же и не выстроить вообще ничего.

Однако, все эти блоки, главы, таблицы и процедуры — весь этот конструктор кампании — работают. При их помощи мы сочинили, организовали и провели не одну игровую встречу, уложенную во мрачный и туманный мир «Иной тайги».

Если вам нужно что-нибудь, чтобы просто сесть и начать играть, то вы можете приобрести саму «Иную тайгу» и дополнить её базовыми правилами «Детей подземелья».

Если же вы достаточно дерзновенны, чтобы попробовать создать с нуля что-нибудь от начала и до конца только ваше, то все представленные в данном документе материалы — к вашим услугам.

Читайте без предвзятости. Играйте с удовольствием. Выбирайте с умом.

ПОДГОТОВКА КАМПАНИИ

ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ, СОВЕТЫ И РЕКОМЕНДАЦИИ

В этом разделе мы собрали базовые принципы и рекомендации, которые, как нам кажется, будут кстати при проведении кампании в стиле «Дивного нового мира». Конечно, если вы захотите пренебречь чем-то из ниже изложенного, мы совершенно не будем против. В конечном итоге это ваша кампания, и только вам решать, как её строить.

НЕОБЪЯСНИМОЕ, НЕ ОБЪЯСНЯЕМОЕ, ТРЕВОЖНОЕ И БЕЗЖАЛОСТНОЕ

Одной из самых тревожащих и не оставляющих равнодушным вещей для человека является осознание пределов своего понимания. Постановка вопросов и поиск ответов на них — занимательная мини-игра, которая усилит погружение ваших игроков в перипетии игровой кампании и, следовательно, подарит им немало искренних переживаний.

Для того чтобы вовлечь игроков в вышеописанную деятельность, во время конструирования и проведения кампании придерживайтесь следующих принципов:

- Задавайте игрокам вопросы и не давайте однозначных ответов — ощущение смутной тревоги, непонимания и необходимости самостоятельного поиска информации чрезвычайно важны для эстетики дивного нового мира.
- Поддерживайте спекуляции игроков — ошибочные гипотезы и ложные представления станут отличной основой для персональной драмы.
- Сейте сомнения — сдавайте противоречивые факты, снова и снова демонстрируйте условность, субъективность, неполноту картины, рисуемой органами чувств персонажей.
- Будьте безжалостны к вашим собственным персонажам и к персонажам игроков — только так вы сможете в полной мере передать серьёзность происходящего вокруг.

ЭМЕРДЖЕНТНОСТЬ И ЭНТРОПИЯ

Эмерджентность — это явление, при котором сложные динамические системы начинают обладать рядом свойств, не присущих не только отдельным их частям, но даже простой сумме этих частей.

Без всякого сомнения, каждая игровая кампания является той самой сложной и динамической системой, порождающей то, что мы изначально не ожидаем и не можем ожидать.

Наш совет здесь: создав систему из перечисленных в этой книге элементов (людей, монстров, мест, таблиц случайностей и т.п.) отпустите поводья. Дайте вашей кампании пожить своей жизнью и проявить себя, играйте по её правилам и посмотрите, что из этого выйдет. Не будьте контрол-фриком, примите восхитительный эмерджентный хаос происходящего вместе с вашими игроками и насладитесь его воодушевляющей непредсказуемостью.

ЕСТЕСТВЕННОЕ ОБУЧЕНИЕ И ЭВОЛЮЦИЯ ИГРОКОВ

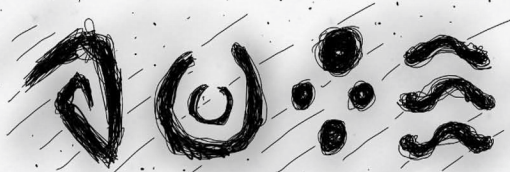
Не совершая ошибок нельзя ничему накрепко научиться. Более того, совершая ошибки довольно сложно не научиться вообще ничему.

Ваши игроки, ступив на почву изменившегося мира, будут неизбежно и, зачастую, фатально ошибаться. Их персонажи будут терять товарищей, упускать желаемое и гибнуть.

В каких-нибудь других играх и кампаниях подобное могло бы говорить о недостаточном качественном дизайне игрового процесса, но здесь, в рамках «Дивного нового мира» мы предлагаем вам рассмотреть этот вопрос с иной точки зрения.

Каждый неверный выбор, каждая потеря ресурсов и каждая смерть (очередного) персонажа в вашей кампании будут не только создавать некоторое количество естественной драмы (что, на наш взгляд, уже неплохо), но также закалит ваших игроков, научит их новым фокусам, стратегиям и подходам. Подтолкнёт их к изучению нового, к эмоциональному и азартному погружению в игровой процесс. Запустит естественную эволюцию игровых навыков игровой группы в целом.

Не рассматривайте неудачи как проигрыш (ведь игра-то продолжается, даже при провалах отдельных персонажей). Рассматривайте неудачи как топливо для эмоций игроков и ценные жизненные уроки встроенные прямо в игровой процесс.



КЛЮЧЕВЫЕ АСПЕКТЫ ВАШЕЙ ИГРЫ

Каждый воображаемый мир имеет свои принципы и закономерности, основные аспекты и характерные детали. В этой главе мы рассмотрим ряд таких деталей и закономерностей: цвета, декоративные паттерны, климат, населённость, степень враждебности, а также формальные цели кампании и их влияние на процесс игры.

ЦВЕТА И ОТТЕНКИ

Мир вашей игровой кампании обладает цветом. Возможно, он сер и безжизнен, а возможно переливается всеми оттенками радуги. Также не исключено, что он сочетает оба этих состояния, меняя их в зависимости от сезона, времени суток или химического состава крови наблюдателя. Однако, вне зависимости от нюансов, мир имеет цвет, и это весьма важное для повествования качество.

Мы рекомендуем вам серьёзно подойти к выбору цветовых сочетаний описываемого мира, более того, советуем заранее выбрать единые цветовую гамму или оттенок для всей нео-фауны, флоры и других творений Пробудившихся (см. стр. 43).

Ничто не мешает вам время от времени нарушать принятую схему, чтобы подчеркнуть или выделить нужные детали. Но в любом случае применение устойчивого набора оттенков для всего, что относится к тем самым неведомым захватчикам, стёршим человечество с лица земли, позволит вашим игрокам сформировать более объёмное, цельное и эмоционально-окрашенное представление о ландшафтах и деталях воображаемого мира.

Если же вы не хотите заморачиваться продумыванием сложных цветовых сочетаний, то можете просто два раза ткнуть наугад в представленную ниже таблицу или сделать два броска d6 для определения основного и дополнительного оттенков вашего дивного нового мира.

2d6 ключевых цветов и оттенков игровой кампании

1.	Тусклый красный...	1.	... и трупный синий
2.	Ядовитый оранжевый...	2.	... и гнилостный чёрный
3.	Насыщенный зелёный...	3.	... и мерцающий белёсый
4.	Светящийся пурпурный...	4.	... и густой фиолетовый
5.	Переливающийся розовый...	5.	... и грязный жёлтый
6.	Болезненный бирюзовый...	6.	... и землистый коричневый

Кроме того, вы можете выбрать несколько наборов цветов, меняя их в зависимости от обстоятельств (например, используя один зимой, а второй — летом).

ДЕКОРАТИВНЫЕ МОТИВЫ

Не менее важным, чем цветовая схема, элементом на наш взгляд являются единые и сквозные блоки описаний: визуальные маркеры, характерные детали всего нового и чуждого, присутствующие у каждого встреченного игроками монстра, угадывающиеся в каждом заросшем странной растительностью бараке и в каждом миреже, посещающем беспокойные сны разведчиков *Бункера*.

Таковыми деталями могут быть: повторяющиеся фактуры и паттерны (диагональные складки, треугольные впадины или выпуклости), приметные органы (пирамидальные бивни, полусферические наросты, длинные шевелящиеся вибриссы), характерные запахи (кислые, сладковато-удушающие, тошнотворные или эйфорически-соблазнительные) и т.п.

Основные идея и ценность подобных сквозных элементов те же, что у создания единой гаммы: узнаваемость, консистентность, ощущение семейственной принадлежности и даже возможные (на наш взгляд — даже желательные) подозрения в искусственном происхождении представителей нео-флоры и фауны со стороны игроков.

Для определения декоративных мотивов, паттернов и характерных элементов случайным образом вы можете воспользоваться приведённой ниже таблицей.

d10 повторяющихся паттернов

1.	Спирали, спирали повсюду	6.	Ячеистые ромбы
2.	Россыпи глубоких овальных лунок	7.	Неправильные восьмиугольники
3.	Треугольники и призмы	8.	Гексагональные сетки
4.	Волнообразные морщины и трещины	9.	Наслаивающиеся параллелепипеды
5.	Пузырчатые поверхности	10.	Переплетающиеся жгуты

2d6 декоративных мотивов флоры и фауны

1.	Щупальцевидные отростки...	1.	... и сочащаяся слизь
2.	Бесформенные вздутия...	2.	... и сладковатый запах
3.	Чешуйки странной формы...	3.	... и летательные пузыри
4.	Мерцающие контуры...	4.	... и едкий ихор
5.	Ветвящиеся усики..	5.	... и трубчатые выросты
6.	Бритвенно-острые иглы...	6.	... и зазубренные гребни

КЛИМАТ

Климат нового, недружелюбного и сильно изменившегося мира по определению должен тем или иным образом отличаться от нам привычного. Климатические изменения, не всегда и не обязательно объяснимые в рамках знаний героев игры, могут стать для *ведущей* чрезвычайно эффективным инструментом демонстрации поистине всепланетного масштаба происходящего.

Далее мы предлагаем вам примеры пяти типов климатических изменений и пяти чертовски странных явлений, которые могут этим изменениям сопутствовать.

2d6 климатических изменений и странных особенностей

1-2.	Выравнивание климата..	1-2.	... и плотная дымка в воздухе
3.	Умеренное потепление...	3.	... и зима поменялась с летом
4.	Умеренное похолодание...	4.	... и сокращение времени суток
5.	Резкое потепление...	5.	... и частые супер-бури
6.	Резкое похолодание...	6.	... и жёсткий ультрафиолет

- Выравнивание климата — зима становится заметно теплее, а лето заметно прохладней.
- Умеренное потепление — зимой температура редко опускается ниже -5°C , а летом как правило держится на отметке $+25^{\circ}\text{C}$ и выше, снежный покров почвы отсутствует большую часть года, реки никогда не замерзают полностью.
- Умеренное похолодание — зимой температура постоянно держится ниже -15°C , а летом, как правило, не переваливает за $+15^{\circ}\text{C}$, устойчивый снежный покров присутствует с начала осени по конец весны.
- Резкое потепление — зимнее похолодание сменяется сезоном дождей, снежный покров отсутствует круглогодично, средняя температура колеблется от $+25^{\circ}\text{C}$ (зимой) до $+40^{\circ}\text{C}$ (летом).
- Резкое похолодание — снежный покров присутствует в течение всего года, средняя температура колеблется от -5°C (летом) до -40°C (зимой).
- Плотная дымка в воздухе — постоянно висящая в нижних слоях атмосферы взвесь мелких частиц неизвестного происхождения, ограничивающая видимость, затрудняющая дыхание и загрязняющая любые точные механизмы.
- Зима поменялась с летом — самый холодный месяц — август, самый тёплый — февраль.
- Сокращение времени суток — солнечный цикл теперь в 4 раза короче.
- Супер-бури — налетающие внезапно и продолжающиеся целыми днями вихри, несущие с собой массы песка, пыли, снега или других мелких объектов, меняющие ландшафт и делающие невозможным передвижение на дальние дистанции.
- Жёсткий ультрафиолет — солнечный свет очень быстро вызывает ожоги кожи и сетчатки глаз, продолжительное и продуктивное нахождение под солнцем без соответствующих средств защиты невозможно.

НАПОЛНЕННОСТЬ МИРА

Ещё один важный параметр вашей кампании — её наполненность различным содержанием: плотность событий и то, как часто путешествующие по этому миру герои будут сталкиваться с теми или иными значимыми объектами, событиями, монстрами и персонажами *ведущей* в процессе своих экспедиций.

Далее мы предлагаем простые правила-модификаторы для игры с тремя разными степенями наполненности; от «Какофонии», когда приключения ждут чуть ли не за каждым пригорком, а окружающий героев ландшафт по-настоящему живёт своей жизнью, до «Безмолвия», когда разведчики месяцами могут одиноко бродить по вымершим пустошам, сталкиваясь разве что с ландшафтными аномалиями, собственными страхами, отчаянием, апатией и галлюцинациями.

Каждая из этих трёх степеней решающим образом влияет на процесс игры, её темп и на интенсивность эмоций, получаемых вашими игроками, так что мы рекомендуем подойти к выбору чрезвычайно ответственно.

1. Какофония

- ♦ Каждый сектор карты имеет 50% вероятности на наличие поселения того или иного *объединения дикарей* (стр. 66).
- ♦ Все случайные события происходят со стандартной частотой (стр. 78-80).
- ♦ Количество найденных припасов и полезных предметов (стр. 92) так же остаётся без изменений.

2. Отголоски

- ♦ Каждый сектор карты имеет 10% вероятности наличия поселения.
- ♦ Случайные события происходят в два раза реже.
- ♦ Половина *реквизированных припасов* (стр. 92) оказывается испорченной.
- ♦ Две трети *реквизированных ценностей* на проверку оказываются сломанными.

3. Безмолвие

- ♦ Каждый сектор карты имеет только 5% вероятности наличия поселения и 50% вероятности наличия ландшафтных аномалий (стр. 59).
- ♦ Случайные события происходят в шесть раз реже.
- ♦ 90% *реквизированных припасов* оказываются испорченными.
- ♦ Только 5% *реквизированных ценностей* представляют хоть какую-то ценность.
- ♦ Персонажи *ведущей* в *Бункере* (стр. 63) регулярно ставят героям индивидуальные (и противоречивые) цели.

СТЕПЕНЬ ВРАЖДЕБНОСТИ

Казалось бы, очевидная мысль, но... игровое окружение может быть более или менее враждебным по отношению к персонажам игроков.

Существенная часть монстров может предпочесть свои собственные дела контакту с непонятными двуногими, а существенная часть выживших за пределами *Бункера* Homo sapiens могут быть весьма и искренне дружелюбны по отношению к редким новым лицам среди пост-человеческого пейзажа.

Или наоборот: монстры могут настойчиво искать любой возможности порвать разведчиков в клочья, а выжившие люди — стрелять на поражение и охотится на своих же собратьев ради мяса.

Какой из вариантов интереснее? Решать только вам и вашей игровой группе. Ниже мы приводим три примера адаптации правил игры для трёх разных степеней враждебности окружающего мира. Выберите любой или придумайте свой собственный.

1. Нам нечего делить

- ♦ Все встречаемые монстры имеют 80% шанса просто не обратить внимания на персонажей игроков.
- ♦ Случайно встреченные за пределами *Бункера* персонажи *ведущей* начинают с позиции *доброжелательность*, согласно *шкалы намерений* (стр. 92).
- ♦ Ландшафтные аномалии, как правило, видны издалека.

2. Этот жестокий мир

- ♦ Встречи с монстрами работают по общим правилам.
- ♦ Случайно встреченные персонажи *ведущей* начинают с позиции *отсутствие интереса*, согласно *шкалы намерений*, и, как правило, предпочитают не контактировать с разведчиками, подозревая в них конкурентов.
- ♦ Ландшафтные аномалии работают по общим правилам.

3. Только хардкор

- ♦ Монстры враждебны и с упорством достойным иного применения нападают на любого замеченного человека, при необходимости сбиваясь в группы и устраивая погони.
- ♦ Персонажи *ведущей* начинают с позиции *раздражение*, согласно *шкалы намерений*. В лучшем случае они захотят заманить разведчиков в ловушку, в худшем — устроят полноценную охоту на чужаков.
- ♦ Ландшафтные аномалии не обнаружимы заранее в 80% случаев и склонны мигрировать с места на место.

ЦЕЛИ КАМПАНИИ

На наш взгляд, всегда важно понимать, к чему (в процессе игровой кампании) стремится ваша игровая группа:

- К регулярному, но без какой-либо глобальной цели досуговому времяпровождению типа «сходили, погуляли, нашли гнездо утокмедведя»?
- К обустройству игрового пространства, накоплению внутриигровых ценностей, росту возможностей, прокачке способностей и прочему подобному?
- К раскрытию глубинных тайн и закономерностей окружающего мира, сопоставлению фактов, нахождению истинных мотивов окружающих и разрешению глобальных конфликтов?
- Или к чему-то совсем своему, совсем особенному?

Конечно, разные игроки даже в рамках одной и той же группы обычно склонны иметь различающиеся цели и потребности, однако чем более синхронны они в своих глобальных ожиданиях, тем, согласно нашей практике, лучше и приятней проходит каждая отдельная игра.

Для того, чтобы эти цели были более синхронны, мы предлагаем время от времени обсуждать с игроками совместные ожидания, выявлять усреднённый вектор этих ожиданий, а затем, исходя из результата обсуждения, адаптировать игровые структуры и инструменты по ситуации.

Далее мы приводим три примера подобной адаптации.

Цель: Исследовать неисследованное

Когда ваши игроки хотят, встреча за встречей, всего лишь путешествовать по неизведанным просторам, наносить на карту обнаруженные объекты, вступать в неприятности и предаваться простым радостям дальних походов...

- ♦ Составьте список из 10-12 заметок о различных примечательных (и полезных) объектах карты мира (стр. 21), которые игроки могут посетить, а затем выдавайте эти заметки игрокам в виде слухов (не менее одного на каждого нового для игроков персонажа *ведущей*), записок и документальных свидетельств (не менее одного свидетельства на каждый посещённый населённый пункт), а также снов, видений, дорожных указателей и т.п., когда это уместно.
- ♦ Дополняйте список новыми объектами по мере его сокращения.
- ♦ Позволяйте персонажам игроков без особого труда обнаруживать объект, о котором у них уже есть информация, например, через 2d6 часов после входа в соответствующий сектор карты.

Цель: Вернуть утраченное

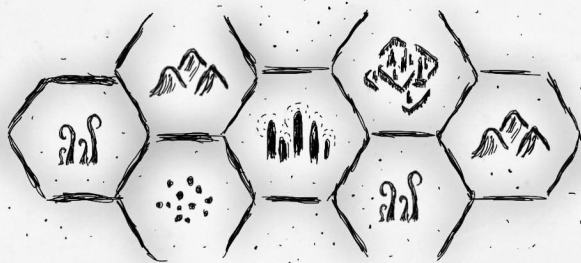
Когда игроки хотят закрепиться на разведанных просторах, отстроить аванпосты, расчистить дороги, обзавестись вооружением и снаряжением получше, стать НКР новыми носителями порядка на развалинах пост-человечества...

- ♦ Создайте Администрацию *Бункера* как одно из объединений *выживших* (стр. 66).
- ♦ Создайте d4+1 дополнительных *объединений выживших*, одно из которых будет тайно действовать внутри *Бункера*, а остальные — вне его стен.
- ♦ Определите на карте мира зоны присутствия внешних фракций и контролируемые ими стратегические объекты (склады, военные базы, транспортные пункты, etc.).
- ♦ В процессе встречи при наличии внутриигровой возможности предлагайте персонажам игроков поспособствовать успеху каждого из дружественных объединений (включая, но не ограничиваясь Администрацией).
- ♦ Раз в d4+2 встреч от лица главы одного из дружественных объединений предлагайте персонажам игроков войти в правление и стать полноценными членами соответствующей группы персонажей *ведущей*, с доступом к коллективным ресурсам и командным полномочиям.

Цель: Победить непобедимое

Если тайна гибели миллиардов людей влечёт ваших игроков, если они хотят понять, кто или что стояло за уничтожением человечества, какие силы запустили апокалипсис и как именно теплящиеся на обломках бывшего островки старой цивилизации могут этим силам противостоять...

- ♦ Создайте d4 *терраформов* (стр. 40) Пробудившихся, при помощи которых они последовательно уничтожают наследие человечества и перекраивают мир под себя.
- ♦ Разместите эти *терраформы* на карте региона и окружите подступы к нему не менее чем d4+2 секторами с *анклавами* (стр. 24).
- ♦ Разместите один или несколько *ликвидаторов* не ближе чем в d6+2 секторах от любого из *терраформов*.
- ♦ Создайте не менее 10 указаний (слухов, документальных свидетельств и т.п.) на *терраформы*, *ликвидаторы* и их взаимное расположение, а затем разместите половину этих указаний в ближайших к *Бункеру* заброшек и лагерях *выживших* (стр. 25 и 66) в количестве не более одного указания на каждый географический объект.
- ♦ Выдавайте игрокам оставшуюся половину указаний с частотой раз в d4+1 игровые встречи любым удобным вам способом.
- ♦ После получения половины указаний начните демонстрировать пристальное внимание Пробудившихся к персонажам игроков через сны, галлюцинации или прямую конфронтацию с *глашатаями*, *культами* и охотниками (стр. 36-38).



КАРТА МИРА

Так как основным жанром вашей игры мы предполагаем исследование огромных обезлюдевших пространств, одним из важнейших инструментов работы с процессом этого исследования является карта мира.

Далее мы обозначим ключевые шаги создания подобной карты и наполнения её множеством примечательных объектов.

КЛЮЧЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Как правило игровая карта представляет собой пространство (лист бумаги, графический макет или что-то подобное), для удобства навигации и подсчёта дистанций поделенное на *сектора*, с нанесёнными на них условными обозначениями рельефа (возвышенности и впадины), типа местности (лес, болота, пустошь, и т.п.), населённых пунктов и любых других *примечательных объектов*, имеющих значение для игры.

СЕКТОРЫ КАРТЫ

Секторы обычно играют двоякую роль: они одновременно и служат игрокам примерным указанием, где именно расположено что-либо (в том случае, если игроки вообще имеют представление о структуре карты), и позволяют *ведущей*, исходя из вектора и скорости движения группы, быстро определить предполагаемое положение персонажей игроков в ближайшие несколько часов/дней/недель.

Секторы могут иметь совершенно различную форму и быть уложены в более или менее однородную сетку (см. ниже), могут иметь точный

(например, километровой) масштаб, равняться условному дню пути или не иметь выражаемого словами масштаба вовсе.

Секторы также могут быть пронумерованы (для удобства документирования и привязки к объектам).

Конечно, вы можете обходиться без *секторов*, и всегда максимально точно измерять дистанции, вычерчивая по карте извилистые линии маршрутов, определяя длину этих линий при помощи измерительных приборов и т.п. Однако далее мы предполагаем, что вы всё-таки используете деление карты на *секторы* в том или ином виде.

МАСШТАБНОСТЬ

Одним из первых шагов имеет смысл решить, насколько крупна ваша карта, с какими именно масштабами день ото дня придётся сталкиваться вашими игрокам.

Для определения этого вам помогут несколько простых вопросов:

- За сколько дней идущий по прямой со средней скоростью 50 км/день, не отягощённый и не встречающий препятствий человек может пересечь описываемый вами регион от края до края? За день? Два? Неделю, месяц?
- Насколько сложна описываемая вами местность? Как часто на пути идущего будут встречаться густые заросли, водоёмы и крутые склоны?
- Насколько медленнее будет передвигаться гипотетический путник, исходя из того, что экспедиционная (под нагрузкой) скорость его движения в реальности будет от 2 (слабо пересечённая местность) и более раз ниже?
- Насколько быстро, с учётом прочих факторов, путник сможет пересечь регион «на колёсах», что (при наличии исправной техники, проходимых автодорог и возможности по ним передвигаться быстрее 10 км/час)

Ответив себе на эти вопросы, вы легко сможете представить, насколько большой регион вам интересен, а также — необходимы ли вам искусственные ограничители скорости передвижения и/или какие-либо выделенные границы для того, чтобы персонажи игроков имели меньше соблазна просто этот регион покинуть.

БАРЬЕРЫ И ГРАНИЦЫ

Важным фактором, влияющим на регионально-очерченную кампанию, является её ограниченность. Задолго до первой игры вам имеет смысл определиться с тем, есть ли какие-то непроходимые или условно

непроходимые барьеры, отделяющие игровой регион от всего остального мира, и если есть, то что именно эти барьеры собой представляют:

- Легко различимую непроницаемую стену непонятной природы?
- Туманные пространства из Ничего и Нигде, движение в которых иллюзорно и выводит персонажей к той же точке, с которой они начали?
- Искрящиеся пузыри убийственных энергий?
- Глубокие разломы, не пересекаемые иначе, чем по воздуху?
- Что-то иное?

Помимо того, если ваш регион достаточно большой и достаточно насыщен интересностями, вы можете и вовсе обойтись без чётко очерченных границ, положившись на то, что игрокам будет занятнее возиться с локальными угрозами, не пытаясь улететь, например, в Тибет.

ДИСТАНЦИИ И СКОРОСТЬ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

В процессе путешествий вам неизбежно придётся замерять скорость передвижения для того, чтобы понять, где именно сейчас находятся разведчики, где они окажутся через некоторое время и куда вообще смогут добраться в обозримом будущем. Ниже мы попробовали собрать основные варианты учёта дистанций, применимые в рамках настольных ролевых игр. Вы можете воспользоваться одним из этих способов или придумать свой.

- Точные масштабы и расчёты — в этом случае вся игровая карта имеет определённый масштаб (например — 1 см равен 10 км), а измерение расстояний производится при помощи курвиметра или линейки. Для удобства и ускорения расчётов такая карта может быть разграфлена прямоугольной сеткой, каждый сектор которой равен, например, 50 км;
- Привязка к секторам — карта не имеет точного масштаба и разграфлена сеткой любого подходящего типа (см. примеры ниже). Основной единицей подсчёта дистанций являются сами секторы — например, один сектор равняется усреднённому дню пути (путь до примечательного объекта займёт два дня пути, через три дня герои будут в трёх секторах отсюда, и т.п.);
- Замаскированные секторы — карта разграфлена на секторы, *ведущая* в своих подсчётах оперирует ими, но игроки не знают о существовании этих секторов и используют другие доступные им единицы измерения (дни пути, километры, морские мили и т.д.). Как правило, этот способ предполагает наличие таблицы конверсий расстояний на стороне *ведущей*.

КАРТА ИГРОКОВ И КАРТА ВЕДУЩЕЙ

Итак, мы предполагаем, что *ведущей* уже на старте кампании понадобится карта, для того чтобы понимать особенности воображаемого пространства, доступного для исследований игрокам. Но нужна ли подобная карта самим игрокам? И в какой степени аналогичная карта им нужна? Как правило, ответ на эти вопросы укладывается в один из пяти вариантов.

- И *ведущая*, и игроки используют одну и ту же карту, все условные обозначения (секторы, типы местности, населённые пункты и т.п.) видны игрокам, которые могут использовать всю эту информацию во время игры. Вся закрытая (известная только *ведущей*) информация не нанесена на карту и содержится в отдельном документе (например, альманахе с описаниями секторов).
- *Ведущая* предоставляет игрокам отдельную слабо детализированную версию той же карты, для того, чтобы они могли базово ориентироваться на местности, определять направление по природным ориентирам и т.п. В документе игроков часто отсутствуют картографическая сетка, номера секторов, некоторые населённые пункты, заметки об актуальном состоянии путей сообщения, недавних изменениях ландшафта и т.п.
- Игроки получают собственную карту, очень отдалённо соответствующую местности по которой путешествуют. Отдельной, занимающей кучу времени, мини-игрой для них становится исправление неточностей полученного документа.
- Игроки не получают какой-либо карты, и её составление становится их собственной заботой.
- Игроки получают собственную, сколь угодно детализированную карту не сразу, а только тогда, когда ей обзаводятся (покупают, реквизируют, находят) их персонажи.

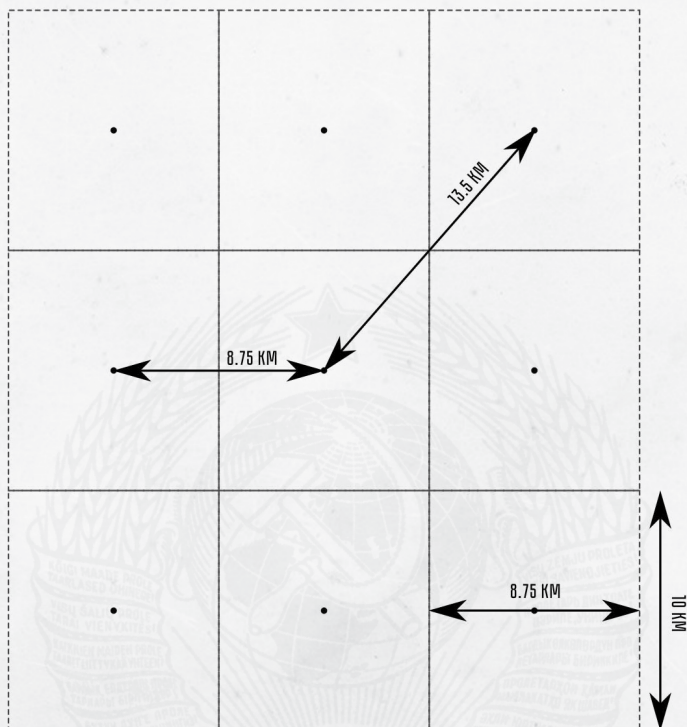
Что из этого лучше для вас? Посоветайтесь с игроками и определите наиболее комфортный для вашей компании вариант.

КАРТОГРАФИЧЕСКИЕ СЕТКИ

Как мы уже упоминали ранее, существует много разновидностей картографических сеток, начиная от простейшей прямоугольной и заканчивая, в случае глобальных карт, довольно экзотическими разновидностями типа псевдоконической или полиазимутальной.

Не углубляясь в рассмотрение всех возможных вариантов, далее мы расскажем о двух традиционных и двух атипичных видах картографических сеток, на наш взгляд, наиболее применимых в настольных ролевых играх. Как и обычно, вы можете взять для вашей карты одну из них или придумать какой-то свой вариант.

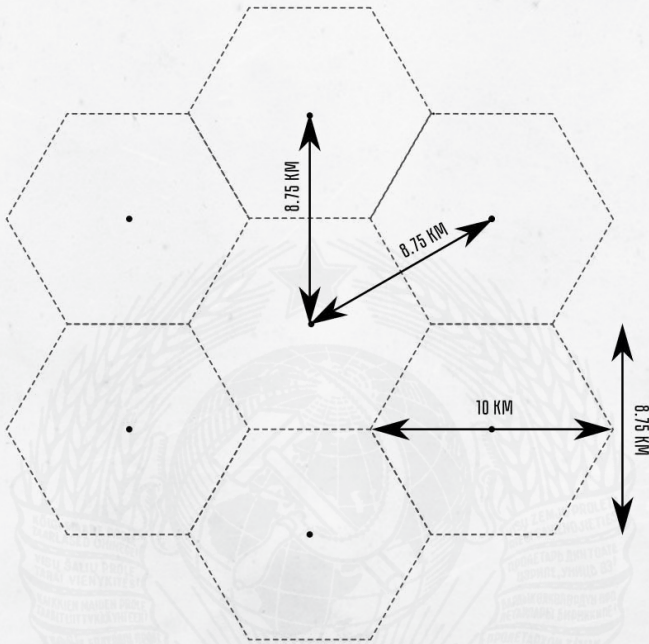
ПРЯМОУГОЛЬНИКИ



Самый простой и самый очевидный случай — одинаковые параллелепипеды или квадраты, бок о бок составленные в решётчатую конструкцию.

- **Плюсы:** простота, наглядность, хорошая совместимость с линейками и точными масштабами в целом.
- **Минусы:** сложности использования при быстром подсчёте скорости движения наискосок (например, с северо-запада на юго-восток) — при использовании точного (например, километрового) масштабирования, дистанция пути по диагонали будет существенно больше, чем при движении вдоль горизонтальной или вертикальной линии сетки, что может раздражать любителей всё измерять единообразно.
- **Применимость:** пожалуй, наиболее подходящий вариант либо для тех, кому точность измерения дистанций совсем не важна, и кто не меряет их меньше чем одним сектором, либо для тех, кто любит возиться с километражом, курвиметром и линейкой.

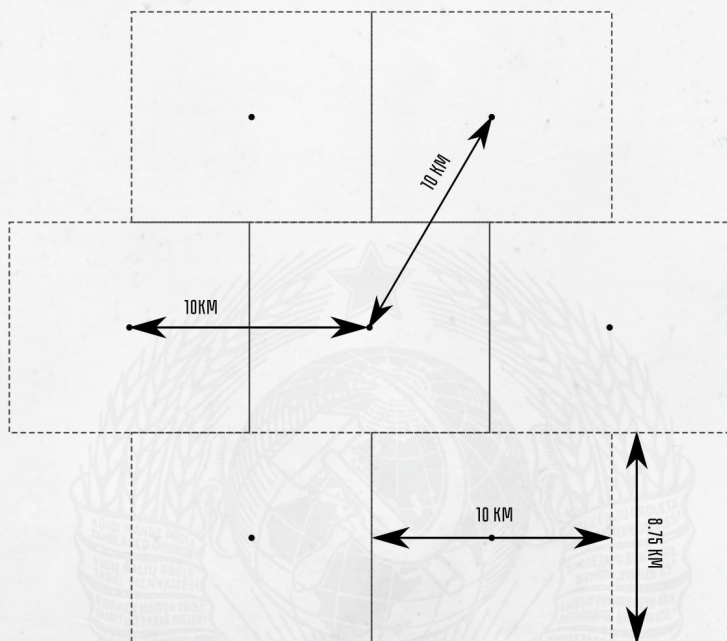
СОТЫ



Классическая, зародившаяся ещё в начальные эпохи НРИ схема—сетка из клеток правильной шестиугольной формы (т.н. «гексов»), расположенных рядами.

- Плюсы: дистанция от центра одного шестиугольника до любого из шести его соседей всегда одинакова, дистанция движения по диагонали, выраженная в отдельных секторах и долях секторов, соответствует такой же дистанции по горизонтали и вертикали.
- Минусы: плохо дружит с масштабными линейками, существующая как бы параллельно им, и с точными масштабами в целом, так как изначально не разрабатывалась ни под более-менее точные масштабы, ни под современные, технологически развитые игровые миры.
- Применимость: подойдёт любителям классики, имеющим стойкую привычку к традиционным Hexcrawl-процедурам.

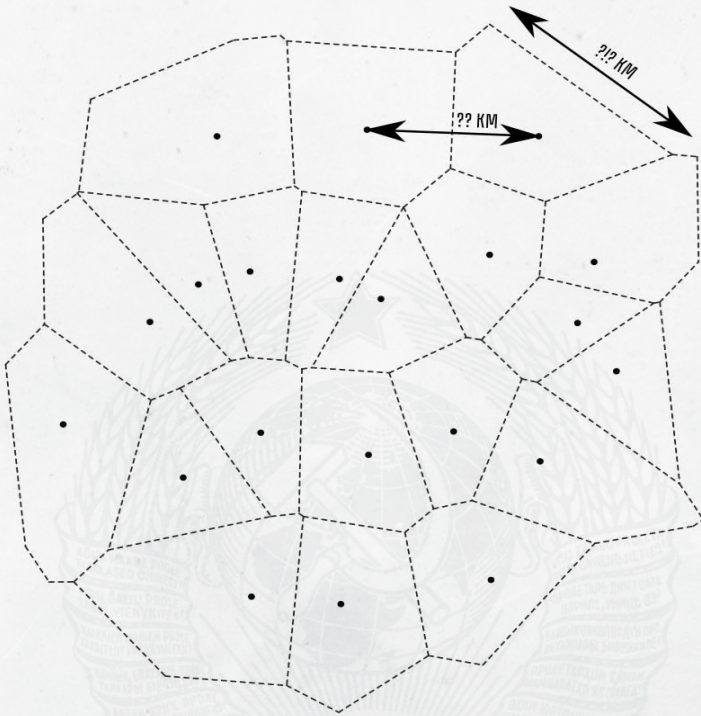
ПРЯМОУГОЛЬНИКИ СО СМЕЩЁННЫМИ РЯДАМИ



Прямоугольники с соотношением сторон 100 к 87.5%, уложенные в гексагональную сетку.

- Плюсы: так же, как и в предыдущем случае, центр каждого прямоугольника отстоит от центров шести соседей одинаково, а саму такую решётку, в отличие от гексагональной, (немного пренебрегая пропорциями и превратив прямоугольники в квадраты) легко изобразить в тетради в клетку. К тому же, такие прямоугольники куда лучше гексов дружат с масштабными линейками и приятнее вписываются в язык техногенных сеттингов («прочесать квадрат» звучит для условного разведчика *Бункера* куда роднее, чем «прочесать гекс»).
- Минусы: сложность соблюдения пропорций прямоугольников и слабая распространённость в современной игровой литературе.
- Применимость: вероятно, этот способ заинтересует тех, кто считает дистанции посекторно, но, по тем или иным (эстетическим, стилистическим, идеологическим, религиозным) причинам не хочет использовать гексы.

ДИАГРАММА ВОРОНОГО



Самый странный из нам известных, но имеющий право на существование вариант: результат визуализации конечного множества точек S на плоскости, при котором каждая область этого разбиения образует множество точек, более близких к одному из элементов множества S , чем к любому другому элементу множества.

- Плюсы: выглядит странно, стильно и немного пугающе, может работать одновременно и сеткой, и источником случайных значений.
- Минусы: отрисовывается сложнее прочих, абсолютно ортогональна точным дистанциям и масштабным линейкам, о какой-либо одинаковости размеров секторов речи попросту не идёт.
- Применимость: может пригодится экспериментаторам, желающим уже самой сеткой карты выразить непредсказуемость непрерывно меняющегося мира кампаний.

ТИПЫ МЕСТНОСТИ

Конечно же карта вашего игрового пространства может целиком состоять из какого-то одного типа местности: например, вы можете заполнить все ваши 365 секторов однообразной равниной или не менее однообразными горами.

Однако для улучшения игрового опыта (*потому, что именно разнообразие дарит наиболее яркие внутриигровые эмоции*) мы рекомендуем вам использовать не менее трёх различающихся типов местности, сектор за сектором сменяющих друг друга, вынуждающих разведчиков адаптироваться, менять маршруты и всё более ответственно подходить к выбору экспедиционного снаряжения. При этом один из типов (например, «невысокие холмы») удобно сделать основным, а остальные два добавлять в виде дополняющих исключений.

В качестве вторичного слоя вы также можете привязать к каждому типу местности какой-либо характерный растительный покров, состоящий как из флоры нового мира (стр. 53), так и из выживших докатаклизменных эндемиков (см. стр. 58).

Наиболее простым, на наш взгляд, способом размещения типов местности и особенностей растительного покрова по вашей карте является случайное распределение по одному из двух типов:

- если вы уже выбрали основной тип местности, бросьте по одному d6 на каждый сектор карты и, в случае результата больше чем «4», назначьте текущему сектору один из ваших дополнительных типов местности;
- если вы хотите сохранить принципиальное разнообразие местности, каждый раз определяйте её тип случайно (например, по ниже приведённой таблице).

Полезным трюком ускоряющим процесс в обоих случаях может стать бросок большого количества кубиков непосредственно на бумажный лист с сеткой секторов и дальнейший быстрый подсчёт результатов.

2d4/2d6/2d8/2d10 типов местности и особенностей растительного покрова

1.	Равнинная местность	1.	Густые заросли
2.	Невысокие холмы	2.	Густые заросли с обширными проплешинами
3.	Заболоченные низины	3.	Причудливая стелющаяся поросль
4.	Каменистые плато	4.	Высокие однолетние стебли
5.	Скалистые горы	5.	Редкие метельчатые рощицы
6.	Земля миллиона разломов	6.	Сочащиеся плесневидные наросты
7.	Песчаные барханы	7.	Решётчатые лишайники
8.	Застывшие стеклянные волны	8.	Носимые ветром клубки волокон
9.	Парящие осколки камня	9.	Цветные шары на тонких ножках
10.	Мелкое солоноватое море	10.	Ковёр чешуйчатых псевдодорослей

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ОБЪЕКТЫ

Один только пейзаж, пусть даже и разнообразный, рано или поздно рискует наскучить даже самому увлечённому путешественнику. Однако когда посреди этого пейзажа появляются те или иные *примечательные объекты* — рукотворные или природные, населённые или пустующие — одно их наличие фокусирует внимание игроков, пробуждает интерес к интерактивному взаимодействию с окружением, к использованию и пристальному изучению предоставленных *ведущей* точек интереса.

В рамках «Конструктора» мы предлагаем вам использовать шесть типов функционально-различных *примечательных объектов*, перечисленных ниже. Конечно же вы можете использовать далеко не все из них или наоборот, дополнить наш список собственными разновидностями.

В качестве рабочей процедуры мы предлагаем вам размещать не более одного *примечательного объекта* на сектор и определять его тип любым удобным вам (случайным или нет) образом.

БАЗА ЭКСПЕДИЦИЙ

Место (или места), из которых разведчики отправляются наружу в недружелюбный мир. База по определению неплохо защищена и изолирована от внешних опасностей, а также содержит запасы еды, пищи, лёгкого стрелкового вооружения, патронов и базового снаряжения. Помимо того, любая подобная *база* обладает немалыми человеческими ресурсами, которые, собственно, и позволяют отправлять всё новых разведчиков в опасные и захватывающие экспедиции (см. стр. 69).

Мы рекомендуем разместить на вашей карте как минимум одну базу экспедиций (далее *Бункер*) и не использовать этот тип объектов совсем уж часто.

d4/d6 баз экспедиций

1.	Секретный военный комплекс	4.	Горнодобывающее предприятие особого режима
2.	Закрытый НИИ	5.	Подземный транспортный комплекс
3.	Завод оборонного назначения	6.	Спецубежище госаппарата СССР

УБЕЖИЩА И ЛАГЕРЯ ВЫЖИВШИХ

Эта категория может вам пригодиться в том случае, если ваш игровой мир подразумевает людей, обитающих где-либо кроме безопасных (и дружественных к разведчикам) подземных баз.

Кто эти люди, каковы их намерения и возможности вы можете определить при помощи инструментов из раздела «Люди» (см. стр. 63).

Вне зависимости от вышеперечисленных деталей, любой лагерь выживших — это место, уже какое-то время принадлежащее крупной (более 5 человек) группе обитателей, укреплённое и защищённое от опасностей окружающего мира, однако защищённое недостаточно, для того чтобы не иметь той или иной значимой проблемы.

Иногда такие поселения возникают на основе ранее существовавших населённых пунктов, но зачастую отстраиваются с нуля на отшибе, в глухих местах, защищённых естественным рельефом местности.

2d6/2d8/2d10 типов и проблем для убежищ и лагерей выживших

1.	Сторожка лесника (d6+2 чел.)	1.	Охотник (стр. 38)
2.	Лесопилка (d6+2 чел.)	2.	d6+2 охотников
3.	Естественная пещера (2d6+3 чел.)	3.	Эпидемия
4.	Обжитые скалы-останцы (2d6+3 чел.)	4.	Голод и жажда
5.	Скопище теплушек (2d10+2 чел.)	5.	Тайная секта (стр. 37)
6.	Огороженный автопарк (2d10+4 чел.)	6.	Борьба за власть
7.	Выработанный рудник (3d20 чел.)	7.	Массовая истерия
8.	Исправительно-трудовой лагерь (4d20 чел.)	8.	Массовые мутации
9.	Армейская часть (4d20 чел.)	9.	Блуждающая аномалия
10.	Деревенька столпников (5d20+5 чел.)	10.	<i>Глашатай</i> (стр. 36)

АНОМАЛИИ

Иногда (да что уж там — зачастую) тот или иной участок ландшафта, географический объект или просто кусок пространства становится чем-то совсем иным: местом, относительно которого привычные законы мира меняются.

Подобные зоны необъяснимого могут быть опасными, мешающими или полезными, неизменными или меняющими своё местоположение, конечными или постоянно растущими, но какими бы они ни были, подобные объекты ожидаемо будут интересны вашим игрокам и их персонажам.

Подробнее об аномалиях и способах их конструирования вы можете прочитать на стр. 59.

АНКЛАВЫ ПРОБУДИВШИХСЯ

Кто такие Пробудившиеся? В точности на этот вопрос можете ответить только вы сами (см. стр. 32), однако один факт неоспорим и может служить краеугольным камнем всей вашей истории: Пробудившиеся — то, что повергло человечество в прах, уничтожило большую часть населения Земли и, на момент событий игры, продолжает перекраивать старый мир, его экологию, физику и географию в нечто иное.

Пробудившиеся, как минимум отчасти, материальны, и места их постоянного присутствия также могут стать *примечательными объектами* на вашей игровой карте.

2d10 обличий и назначений анклавов Пробудившихся

1.	Подрагивающий матовый купол	1.	Разведывательный аванпост
2.	Друза угловатых столбов	2.	Центр сбора ресурсов
3.	Группа перевёрнутых пирамид	3.	<i>Фабрика</i> репликации
4.	Многомерные парящие диски	4.	Транспортный узел
5.	Искажающий пространство куб	5.	Сигнальный маяк
6.	Пульсирующая гора трубчатых петель	6.	Санаторий
7.	Нагромождение смещающихся пузырей	7.	Лаборатория
8.	Бесконечная башня	8.	Храмовый комплекс
9.	Бездонный провал	9.	Станция связи
10.	Бесшумный вихрь	10.	Тюрьма

ПЕРЕХОДЫ

Переходы можно рассматривать как частный случай пространственных аномалий, однако, в силу их типичности и высокой степени полезности для игроков, мы выделяем эти аномалии в отдельную категорию.

Каждый *переход* — это область или стационарный объект, позволяющий более-менее легко преодолеть большие дистанции с близкими к нулю затратами времени. *Переход* может выглядеть как угодно и предполагать какие угодно условия (*ключи*) для начала перемещения. Будучи обнаруженным и изученным, любой переход имеет все шансы стать ценным стратегическим приобретением для персонажей игроков.

2d10 обличий, особенностей и ключей для переходов

1.	Парящая сфера	1.	Без ключа
2.	Резные ворота	2.	Без ключа, но в одну сторону
3.	Бесконечный тоннель	3.	Без ключа, но с потерями
4.	Неприметная дверь	4.	Без ключа, но с искажениями
5.	Двухмерное пятно	5.	Правильные минута и час
6.	Зеркальная гладь	6.	Достаточное ускорение
7.	Круг камней	7.	Мелодическая композиция
8.	Неизменная тень монолита	8.	Смерть живого
9.	Искрящаяся завеса	9.	Радиоволна
10.	Столб света	10.	Генетический код

ЗАБРОШКИ

Любая погибшая цивилизация оставляет после себя множество мест, где некогда кипела жизнь, но где теперь царят пустота и забвение. Человечество не стало исключением, и пространства вашего игрового мира наверняка полнятся множеством медленно приходящих в негодность бывших населённых пунктов, а также строений промышленного и оборонного назначения.

Каждый такой объект на ранних стадиях вторжения наверняка стал предметом интереса Пробудившихся, подвергся опустошению, возможно, был частично разрушен, и почти наверняка всё ещё представляет опасность для выживших представителей старого мира.

Но, ровно в той же степени, этот тип объектов наверняка будет интересен вашим игрокам как источник ресурсов и обрывков информации о произошедшем во время катаклизма. Подробнее о механиках работы с содержимым заброшек вы можете ознакомиться на стр. 93.

2d30 типов и особенностей заброшек

1.	Хутор	1.	Разрушено до основания
2.	Деревня	2.	Сожжено
3.	Село	3.	Расплавлено
4.	Посёлок	4.	Вдавлено в почву
5.	Посёлок городского типа	5.	Срезано на высоте 1.5 метра
6.	Малое городское поселение	6.	Переполнено охотниками
7.	Среднее городское поселение	7.	(стр. 38)
8.	Крупное городское поселение	8.	
9.	Лесозаготовительная база	9.	
10.	Рудничное хозяйство	10.	
11.	Дачный посёлок	11.	Обитель <i>Глашатая</i> (стр. 36)
12.	Железнодорожная станция	12.	Наводнено аномалиями
			(стр. 59)
13.	Автодвор	13.	Пожароопасно
14.	Заводское хозяйство (текстиль)	14.	Взрывоопасно
15.	Заводское хозяйство (металл)	15.	Затоплено
16.	Заводское хозяйство (химия)	16.	Чрезвычайно хрупко
17.	Заводское хозяйство (пищевое)	17.	Полупрозрачно
18.	Заводское хозяйство (керамика)	18.	Покрыто кристаллической коркой
19.	Заводское стекло (стекло)	19.	Укрыто зарослями
20.	Заводское хозяйство (радиоэлектроника)	20.	Обесцвечено
21.	Заводское хозяйство (быт)	21.	Полностью изолировано
22.	Заводское хозяйство (тяжмаш)	22.	Можно войти, но нельзя выйти
23.	Заводское хозяйство (военное)	23.	Нельзя войти дважды
24.	Воинская часть (мотопехотная)	24.	Убивает входящих
25.	Воинская часть (танковая)	25.	Меняет входящих
26.	Воинская часть (артиллерия)	26.	Отталкивает
27.	Воинская часть (ВВС)	27.	Притягивает
28.	Дом отдыха	28.	Снится
29.	Храмовое хозяйство	29.	Подделано Пробудившимися
30.	Развлекательный комплекс	30.	Иллюзорно

НАПОЛНЕНИЕ КАРТЫ

Имея на руках сетку карты и список того, что вы на ней хотите разместить, вы легко и просто можете заполнить ваше игровое пространство снизу вверх, раскидав типы местности и разместив поверх *базы, лагеря, аномалии, анклавы и заброшки*.

Вы можете делать это произвольно, повинаясь собственному чутью, или применить одну из представленных ниже процедур.

Мы также рекомендуем вам не ограничиваться только нумерацией секторов и последовательной номерной записью их содержимого в документ описания карты.

Куда более практичным, на наш взгляд, способом является использование таблицы тех или иных условных символов, обозначающих каждый *тип местности* и каждую разновидность *примечательных объектов*, так как размеченные условными символами сектора карты, согласно нашей практике, куда быстрее читаются в ходе игры и позволяют сделать процесс вашего описания карты более плавным.

Примеры таблиц символов и карт, составленной с их помощью, вы можете найти на стр. 113-114

ПО ПОРЯДКУ

Этот простой способ подойдёт наиболее систематичным *ведущей*. Разместите перед собой вашу поделенную на сектора карту и повторяйте следующие шаги до полного удовлетворения.

- Выберите один из секторов.
- Определите тип местности для этого сектора согласно таблице на стр. 21.
- Определите, есть ли в этом секторе какой-либо примечательный объект (базовая вероятность 20% + модификаторы согласно *целям кампании*, стр. 10).
- Если объект присутствует, определите его тип:
 1. База экспедиции (если база уже есть на карте, перебросьте);
 2. Лагерь выживших;
 3. Аномальная зона;
 4. Анклав Пробудившихся;
 5. Переход;
 6. Заброшка.
- Определите характер и особенности созданного объекта.

- Обдумайте и кратко запишите всё получившееся.
- Перейдите к следующему сектору.

НАБРОСОМ

Этот способ подойдёт тем, кто любит оптимизировать процессы и предпочитает полагаться на случайность.

- Возьмите в руки все ваши d6 и бросьте их прямо на сектора карты.
- Исходя из выпавших результатов и таблицы выше, распределите примечательные объекты по секторам, на которые упали d6.
- Опционально используйте наборы d6 нескольких цветов, привязав к этим цветам те или иные нестандартные для вашей карты типы местности.

С ПОДТАСОВКОЙ

Вы легко уменьшите степень случайности в предыдущих двух процедурах, заранее выбрав сектора и области, в которых хотите разместить тот или иной контент.

Например, если ваш регион предполагает разреженную горную цепь где-нибудь посередине, просто рассыпьте горсть d6 какого-то одного цвета (соответствующего гористому ландшафту) только в центре карты.

И наоборот, вы можете заранее, по собственному желанию разметить (замкнутыми контурами или штриховкой разных цветов) те же области горных регионов, болот, лесов, выжженных пустошей и т.н., а затем набросать на них поселения, аномалии и прочую детализацию.

ДОВОДКА И ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОФОРМЛЕНИЕ

После того, как вы расправитесь с базовым наполнением карты, вы также можете добавить на вашу карту объединяющие и декоративные элементы, а именно:

- сеть из рек и озёр;
- автодороги и рельсовые пути;
- просеки и линии электропередач;
- протяжённые изменения ландшафта (посткатаклизменные провалы и борозды, возвышенности и барьеры, сотни километров багровеющей лавы, полотнища звёздного пламени или всепоглощающей пустоты);
- а также всё, что (по вашему мнению) понадобится вам для того, чтобы сделать игру более интересной и увлекательной.

Наконец, вы можете перейти от условной схематичной разметки к полноценному рисованию и любым удобным способом изобразить на пространстве карты все те особенности пейзажа, которые вы представляли, создавая её бросок за броском и сектор за сектором.

ИГРОКИ И КАРТА

Когда вы начнёте кампанию и карта мира станет (наравне с вами — *ведущей* и вашими игроками) одной из участниц игрового процесса, игрокам понадобится как-то взаимодействовать с ней, двигаясь в её рамках, учитывая её особенности и так или иначе визуализируя её для себя.

Далее мы предлагаем три примера более или менее обскурных способов организации такого взаимодействия

ПУТЬ В НИКУДА

У игроков (и их разведчиков) нет карты. Никакой карты.

Быть может, карт в *Бункер* попросту не завезли или неизвестный диверсант уничтожил картографический архив двумя годами ранее (*кстати, кем он был и на кого работал?*) или все обитатели *Бункера* потеряли способность читать карты (*а то и вовсе — способность читать*) или... для правдоподобного объяснения такой сюжетной условности, вам придётся приложить некоторые усилия.

Но и награда, вероятно, будет стоит того: с каждым разведыванием ваши игроки будут вступать на просторы абсолютной *Terra Incognita*, безруля и ветрил, снова и снова сливаясь со своими персонажами в абсолютном ужасе непонимания и не менее незамутнённой радости познания *Неизвестного*.

ОСТРОВКИ ИЗВЕДАННОГО

У игроков есть карта и она скудна: описывает только ближайшие сектора и составлена очень приблизительно. Быть может, она базируется на сохранившихся топографических картах прежних времён. Быть может — нарисована обитателями *Бункера* уже после Пробуждения.

Такая ситуация всё также требует от вас объяснения, почему у Администрации не оказалось точных карт, но уже в куда меньшей степени.

Помимо того, при использовании этого варианта игроки имеют пример

описания и базу знаний о местности, которую в дальнейшем, окрепнув и освоившись с игровыми процедурами вашей кампании, могут расширять удобным им образом.

УСТАРЕВШИЕ ДАННЫЕ

У игроков есть карта. Но это не совсем та карта, которая будет однозначно полезной. Эта карта попросту не соответствует действительности.

Скорее всего, карта устарела, и там, где пролегал верный путь, теперь каждый шаг грозит смертью. Где были возвышенности — теперь провалы, где был предсказуемый ландшафт — сама реальность изменилась и вспучилась мириадами аномалий.

Подобный подход потребует от вас немалого труда для создания отдельной, отличающейся от основной, версии карты, которая будет одновременно и запутывать игроков, и давать им достаточное количество подсказок, чтобы оставаться ценным источником информации.

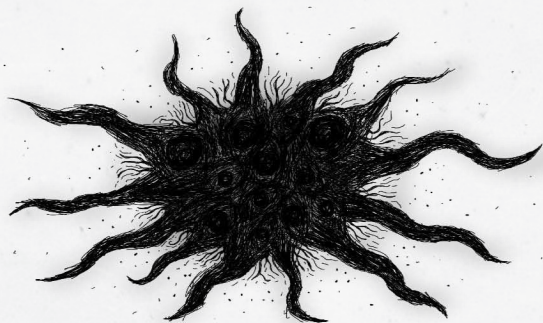
Наградой за такую работу станут забавная мини-игра (дополни-поправь карту) и большая достоверность происходящего (игрокам куда проще поверить в недостоверную карту, чем в её полное и тотальное отсутствие).

ПОЛНАЯ ПРОЗРАЧНОСТЬ

Ну... при таком способе вы просто предоставляете игрокам ту же карту, которой пользуетесь сами, со всеми номерами секторов, условными обозначениями типов местности и, быть может, даже примечательных объектов (хотя, наверняка, и без доступа к вашему документу описания секторов).

Плюсы подхода прямолинейны: у вас нет нужды составлять две карты, игроки примерно понимают, куда идти, и вы можете стартовать кампанию как есть, не придумывая каких-то дополнительных картографических ограничений.

Минусы относительны: ваши игроки будут более уверены в своих экспедициях и куда меньше соприкоснутся с буднями истинных первопроходцев.



ПРОБУДИВШИЕСЯ

Здесь и далее под термином “Пробудившиеся” мы подразумеваем тех могущественных существ или те силы, в результате действий которых произошли уничтожение большей части человечества и перестройка привычного нам мира на некий новый, не предназначенный для жизни людей, порядок.

При этом в рамках вашей собственной игровой кампании вы можете использовать любое другое слово или выражение, придуманное самостоятельно или взятое из популярной культуры (например, из произведений Орсона С. Карда, Р. Хайнлайна, Г. Уэллса, П. Уоттса, Н. Бломкампа, Ю. Петухова, А. и Б. Стругацких или иных авторов).

Наконец, вы можете вовсе обойтись без конкретного названия, предоставив игрокам возможность в процессе игры придумать какой-либо ярлык, описывающий врага в целом.

Но для авторов этого конструктора *Они* всегда будут Пробудившимися. Айе!

С игровой точки зрения, Пробудившиеся — это не более чем вечный символ страха, придающий повествованию стилистическую связность и, возможно, вектор развития (в том случае, если кампания развивается по сценарию «Победить непобедимое» со стр. 11).

С нашей точки зрения, нет никакой необходимости избыточно персонализировать Пробудившихся, потому что всё конкретное и персонализированное ваши игроки куда проще смогут осознать и представить побеждённым.

Наоборот, мы рекомендуем вам в целом поддерживать у игроков максимально рваное и противоречивое представление об этих символических противниках, разнящееся в деталях, и сходное только по двум основным пунктам: Пробудившиеся чрезвычайно (в масштабах планеты, а то и более) могущественны и одной из их неперенных целей является полное уничтожение человечества как цивилизации и (опционально) — как биологического вида.

Далее мы предлагаем несколько инструментов формирования ваших собственных Пробудившихся, во всей их необоримой красе и непреклонной мощи.

ИХ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

В рамках этого конструктора мы не предлагаем вам какого-то однозначного ответа на вопрос о том, откуда изначально взялись Пробудившиеся и кем *Они* являются. В конечном итоге, это не так уж важно, да и сама эта информация, вероятно, никогда не пригодится разведчикам *Бункера*.

Но для более объёмного представления о ключевых для вашей кампании врагах Рода человеческого, вы можете самостоятельно придумать какую-нибудь нарочито фантастическую версию или выбрать один из нижеприведённых вариантов.

d8 Того, кем Они являются

1.	Флотом вторжения с Альфа-Центавра	5.	Оружием возмездия Пятого рейха
2.	Изгнанниками с альтернативной Земли 5137	6.	Легионом клонов доктора Линг По
3.	Морским народом после миллионолетней спячки	7.	Лунным племенем детей Авеля
4.	Обретшими плоть кошмарами галактической ноосферы	8.	Шестью Величайшими Бессмертными древности

ИХ РЕЧЬ

Пробудившиеся могут контактировать с людьми и даже могут пытаться вести диалог, хотя и весьма осложнённый в силу разницы как механизмов, так и масштабов мышления.

Выбери три типа осложнений из приведённого ниже списка, или придумай три своих. Добавляй эти осложнения к каждой попытке диалога с Пробудившимися в рамках кампании.

3d8 Того, как Они говорят

1.	Со спящим	1.	Лишая воли	1.	Текучими формами
2.	С безумцем	2.	Опаляя плоть	2.	Языками мёртвых
3.	С умирающим	3.	Нанося раны	3.	Знаками на стенах
4.	С отравленным	4.	Односторонне	4.	Слепящим светом
5.	С недавним убийцей	5.	Вторгаясь физически	5.	Ассоциативными образами
6.	С отведавшим плоти собрата	6.	Без свидетелей	6.	Геометрическими фигурами
7.	С истощённым долгим танцем	7.	Под звёздами	7.	Ломанной пластикой марионеток
8.	С неусыпным стражем	8.	С нечеловеческой скоростью	8.	Какофоническими контрапунктами

ИХ ЦЕЛИ

Пробудившиеся целенаправленны. У Них есть план и средства для его реализации. Уничтожение человечества — только часть этого Opus Magnum и, ожидаемо, даже не самая важная часть.

К чему Они стремятся и каковы Их мотивы? Ниже мы предлагаем вам несколько подсказок для нахождения собственного ответа.

2d6 Их намерений и этапов Их планов

1.	Создать заповедник	1.	Поглощение планетарного ядра
2.	Завершить цикл размножения	2.	Переработка осадочных отложений
3.	Обрести потерянный дом	3.	Откат геологической эпохи
4.	Достичь центра Вселенной	4.	Изменение орбиты и наклона оси
5.	Расширять границы Доминиона	5.	Телепортация всей планеты
6.	Воздвигнуть величайший из монументов	6.	Откачка океанов

ИХ ТРУДНОСТИ

Вполне вероятно, что у вас уже возник резонный вопрос *«Почему существа подобных масштабов и возможностей ещё не стёрли остатки допробужденческих экосистем (включая человека) с лица Земли?»*

Мы предлагаем вам два возможных качества Пробудившихся, дающих ответ на этот вопрос: неспешность и внутренние трудности.

Первое легко объяснимо: любой проект планетарного или более крупного масштаба требует времени, не сопоставимого с жизненными циклами человека.

Что до второго... вот вам несколько идей того, какими могут быть *Их* внутренние противоречия и к чему эти противоречия могут приводить на практике:

2d6 Их трудностей и досадных последствий

1.	Неверный выбор технологий	1.	Война в небесах
2.	Повальный канныализм	2.	Постоянные конфликты <i>глашатаев</i> (стр. 36) и <i>культов</i> (стр. 37) между собой
3.	9/10 личного состава утеряно при транспортировке	3.	Назойливые попытки прямого контакта с каждым пригодным для этого представителем уцелевшей части человечества (см. стр. 33)
4.	Нет единой позиции по пережившим депопуляцию аборигенам	4.	Регулярное воссоздание и разрушение причудливых мегаструктур
5.	Нет единой трактовки Плана	5.	Регулярное перекраивание климата (стр. 6)
6.	Дезертирство и сепаратизм	6.	Регулярное перекраивание характерных мотивов (стр. 4-5) и экологии (стр. 43)

ИХ ИНСТРУМЕНТЫ

Как и любая другая могущественная сила, на микроуровне (единственно доступном для осмысления разведчикам *Бункера*) Пробудившиеся почти ничего не делают лично.

Далее мы постарались перечислить основные, на наш взгляд, категории используемых Ими инструментов.

ГЛАШАТАИ

Изредка встречающиеся на просторах нового мира, обладающие собственной волей (или верящие в это) коллаборационисты, тем или иным образом несущие Новый Закон остаткам местного населения. Как правило, уже не являются людьми в полном смысле этого слова.

В обмен на миссионерское служение, Пробудившиеся предоставляют всем своим *глашатаям* беспрецедентную устойчивость к воздействию собственного оружия массового поражения, а также живучесть и силы, существенно превышающие человеческие.

Ниже мы приводим несколько примеров даров, которыми может обладать встреченный вашими игроками глашатай.

d12 даров Глашатая

1.	Почкование и множество тел	7.	Подчинение <i>охотников</i> (стр. 38)
2.	Отсутствие жизненно-важных органов	8.	Создание охотников
3.	Парализующее касание	9.	Создание аномалий (стр. 59)
4.	Паразитическое касание	10.	Управление аномалиями
5.	Ограниченное предвидение	11.	Идеальная мимикрия
6.	Телепатия и телекинез	12.	d6 мутаций со стр. 22 «Иной тайги»

КУЛЬТЫ

Когда вера в величие человека пала вместе с самим человечеством, всем чудом выжившим потребовались новые боги. Выбор был очевиден. Могущество всегда вызывает трепет, а попытки отгородиться от безмерного ужаса Неведомого рождают *культы* и плодят самопровозглашённых мессий. С помощью *глашатаев* или по собственному почину, многие из оставшихся в живых людей за прошедшие со времён катаклизма годы избрали смыслом своего существования поклонение Пробудившимся.

Чаще всего культ объединяет жителей одного из *лагерей выживших* (стр. 22), где может как скрыто присутствовать, так и в открытую править поселенцами, становясь полноценным *объединением* (стр. 66). Однако мы не исключаем возможности распределённых культов, наподобие ковена ведьм или братства офеней, так что вы можете включать их в вашу игру по мере необходимости.

Вне зависимости от наличия или отсутствия собственного *глашатая*, каждый *культ* обладает регулярным коллективным *таинством*, позволяющим всем его участникам выживать на суровых просторах постпробужденческих пустошей.

Оборотной же стороной является то, что каждый причастившийся к *таинству* беспрекословно выполнит приказ любого *глашатая* и бездумно обернётся против приبلудного чужака, угрожающего величию Пробудившихся.

Ниже мы приводим несколько примеров *культовых таинств* и их практической пользы.

2d6 культовых таинств и пользы от них

1.	Поедание трепещущей плоти	1.	Иммунитет к болезням и ядам
2.	Исступлённые танцы под звёздами	2.	Обострённые чувства направления и опасности
3.	Коллективный обмен кровью	3.	Коллективная телепатия
4.	Групповое убийство стариков	4.	Незаметность для охотников (стр. 38), неофлоры и фауны
5.	Возведение придорожных капиц	5.	Чрезвычайная удачливость
6.	Сожжение ценностей	6.	Еда не нужна

ОХОТНИКИ

В первые годы после Пробуждения *охотники* стали настоящим бичом для чудом переживших катаклизм и заимевших иммунитет к повсеместной заразе остатков людей и животных. Многочисленные, упорные и смертоносные, *охотники* вызывали невыразимый ужас одним своим видом, а встречи с ними как правило заканчивались гибелью.

Подобный исход был вполне предсказуем, ведь *охотники* изначально создавались Пробудившимися как высокоэффективное короткоживущее орудие, как иммунная система нового мира, призванная наряду с убийственными микроорганизмами очистить этот мир от любых, даже упорно сопротивляющихся следов прежних экосистем.

С игровой точки зрения, *охотники* — это одна или несколько категорий суперхищников, предпочитающих питаться только белковой органикой допробужденческого типа. В связи со своей узкой функцией, охотники не могут размножаться (новые особи производятся на *фабриках*, см. стр. 39), хорошо защищены, экстремально выносливы и чрезвычайно способны в выслеживании своих жертв. Внешний вид охотников, в зависимости от вашего художественного вкуса, может быть как гротескным, так и сочетающим в себе сглаженные формы всех идеальных бестий животного мира разом.

Помимо прочего, *охотники* могут обладать совсем уж фантастическими *особыми чертами*, например, взятыми из приведённого ниже списка.

d12 особых черт охотников

1.	Телепортация на короткие дистанции	7.	Локальные погодные аномалии
2.	Ограниченный возврат во времени	8.	Чарующая внешность
3.	Мономолекулярные лезвия	9.	Ослепляющий облик
4.	Ограниченная манипуляция гравитацией	10.	Парализующий взгляд
5.	Идеальная маскировка	11.	Отсутствие жизненно важных органов
6.	Моментальная саморепликация	12.	Отключение инстинкта самосохранения

ФАБРИКИ

Фабрика может быть огромным ползуном, оставляющим после себя след из сотен просыпающихся охотников, или недвижимым комком плоти на дне водоёма, извергающим мириады причудливых созданий, или парящим баллоном, усеивающим землю спорами, или чем-то совсем чуждым и совсем иным. Но как бы *фабрика* ни выглядела и где бы ни располагалась, общими всегда остаются две вещи: размер и предназначение.

Фабрики всегда огромны, и *фабрики* всегда производят других, более мелких, существ.

Каждая *фабрика* — это автономный программируемый псевдоживой комбинат по синтезу и выращиванию чего угодно. Конечно, основной их работой обычно является либо репликация *охотников*, либо наполнение экосистем (стр. 43), но любая *фабрика* так же может за считанные часы сваять абсолютно уникальный, живой или не очень конструктор, не превышающий половины от размера самой *фабрики*.

Далее мы приводим несколько примеров типового облика и *особых свойств* для *фабрик*, которые вы можете включить в вашу кампанию.

2d6 обликов и особых свойств фабрик

1.	Многоногий бронированный колосс	1.	Построение сети управления и коммуникации
2.	Содрogaющаяся грудa полупрозрачных органов	2.	Постановка помех для любых видов радиосвязи
3.	Ползучая рогоподобная башня	3.	Угнетение нервной деятельности человека
4.	Органический летающий остров	4.	Пеленгация присутствия допробужденческих форм жизни
5.	Поле кожистых бутонов	5.	Сбор минералов
6.	Уходящая вглубь земли «кишка»	6.	Сбор, хранение и анализ воспоминаний Homo Sapiens

ТЕРРАФОРМЫ

Если *фабрики* можно назвать рабочими лошадками запущенного Пробуждёнными процесса преобразования биосферы, то каждый *терраформ* — это их боевой левиафан, их цитадель и их карьерный экскаватор одновременно.

Терраформы не просто огромны, они, де факто, являются полноценными географическими объектами, хорошо заметными сорбиты. Производимая *терраформами* работа имеет поистине титанические масштабы: изменение состава атмосферы и климата, преобразование литосферы, а также другие части глобальных планов Пробудившихся. Всё это выполняется именно *терраформами*, развёрнутыми в глобальную сеть всепланетных масштабов.

Помимо того, именно *терраформы* производят *фабрики*, которые, в свою очередь, разрождаются сонмами более мелких существ и конструкторов.

Всё перечисленное делает каждый *терраформ* не только местом концентрации уникального количества ресурсов Пробудившихся, но и потенциальной точкой отказа, которой (при некотором везении или попустительстве *ведущей*) могут воспользоваться разведчики и которую Пробудившиеся будут защищать любой ценой.

Подобного рода саботаж может стать отличным завершением долгой и напряжённой кампании, развивающейся по схеме «Победить непобедимое». Хотя ваши игроки подобным образом и не выиграют войну, они достигнут заметного успеха и наверняка ослабят влияние Пробудившихся в родном регионе.

Однако для того, чтобы уничтожить нечто масштабов *терраформа*, необходимо не менее выдающееся оружие, тот или иной специфический *ликвидатор*, который персонажи игроков могут обнаружить, изучить и использовать. Помимо того, чтобы не превращать процесс поиска *ликвидаторов* в совсем уж лёгкую прогулку, мы рекомендуем вам снабжать каждый из них тем или иным охранным механизмом: стражем, естественным препятствием или ловушкой.

С примерами облика нескольких *терраформов*, *ликвидаторов* и связанных с ликвидаторами ловушек/препятствий/стражей вы можете ознакомиться ниже.

3d6 терраформов, их ликвидаторов и препятствий

1.	Титаническая дышащая башня	1.	Прототип атомной бомбы	1.	Труднопроходимая местность (горы, болота, комплекс пещер и т.п.)
2.	Колоссальный провал с многомерной сеткой сияющих связей	2.	Специфический вид грибка	2.	Защищённое хранилище (запертый изнутри <i>Бункер</i> , глубокая шахта)
3.	Угловатая агломерация смещающихся монолитов	3.	Таинственный прибор	3.	Крупное объединение выживших (стр. 66)
4.	Бешено крутящийся тороид	4.	Чрезвычайно редкая минеральная пыль	4.	Култ (стр. 37)
5.	Полупрозрачная раковина гигантского псевдомоллюска	5.	Особая мелодическая последовательность	5.	Култ во главе с <i>глашатаем</i> (стр. 36).
6.	Непрерывно воющий зиккурат	6.	Очень старая на вид статуэтка	6.	<i>Фабрика охотников</i> (стр. 38)

ДЕПОПУЛЯЦИЯ

Пожалуй, самой важной вещью, непосредственным образом влияющей на пейзажи и повествовательные детали вашей кампании являются обстоятельства первоначального появления Пробудившихся перед ликом трепещущего человечества; то, как именно Они проявили себя, каким образом уничтожили большую часть флоры и фауны, а также какие следы этот очистительный процесс оставил после себя.

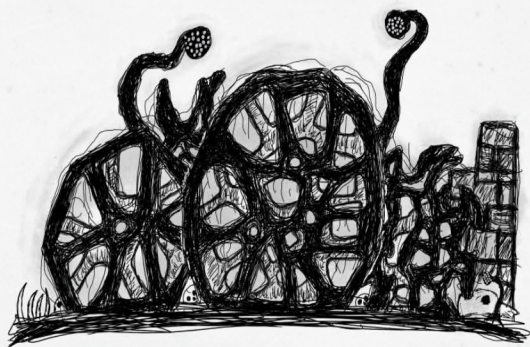
Далее мы предлагаем вам несколько списков, которые могут помочь составить представление об этой симфонии разрушения, захлестнувшей мир всего за несколько лет до событий игры.

3d6 стадий депопуляции

1.	Массовые убийства и война всех против всех	1.	Тектонические удары	1.	Загрязнение атмосферы (долгая ночь)
2.	Массовое бешенство и мутации	2.	Паводки, наводнения и цунами	2.	Переработка органики наномашинами
3.	Коллективное самоутопление	3.	Выжигание крупных населённых пунктов	3.	Полчища охотников (стр. 38)
4.	Апатия и голодная смерть	4.	Супервихри из стратосферы	4.	Выжигание лесных массивов
5.	Массовые инфаркты	5.	Кристаллизующее плоть сияние	5.	Массовые мутации растительности
6.	Пандемия ОРВИ	6.	Орбитальные бомбардировки	6.	Денатурация углеводородов

d6 следов депопуляции

1.	Разложившиеся трупы в естественных позах	4.	Мутировавшие, безумные и чрезвычайно агрессивные постлюди
2.	Титанические монументы из останков живых существ	5.	Прах и хрупкие минерализованные мумии
3.	Документы, хроники, видеофильмы о конце человечества	6.	Тени и призраки ноосферы



СРЕДА

Описание любого ландшафта и любого путешествия не может быть по-настоящему полно, убедительно, объёмно и живо без упоминания множества деталей постоянно меняющейся взаимосвязанной экологической среды; без животных и растений, грибов и совсем уж неведомых жизненных форм, без шелеста ветра в отростках сухопутных кораллов и тишины слизистого леса, без перещёлкивания чешуйчатых коз и посвистывания дышащих болотных кочек.

Все эти мелкие детали не так уж и заметны по отдельности, но будучи представлены совокупно, они наполнят вашу игру дополнительными пластами смыслов и идентичностей.

Далее в этой главе вы можете найти инструменты, полезные при разработке окружающей среды вашей кампании. Использовать их или нет — как обычно решать вам.

НЕЧЕЛОВЕЧЕСКИ И ПРЕКРАСНО

Первое, с чем вам стоит определиться при создании модели экологической системы кампании — это общая эстетика и настроение, которыми вы хотите поделиться с игроками.

Будет ли ваш мир мрачным и жестоким местом, царством тёмных тонов, где безжалостные хищники рвут друг друга и травоядных, а не менее ужасные травоядные с хрустом ломают хищникам кости при первой же возможности. Или просторы вашей кампании будут полниться изящными тонконогими созданиями, пасущимися среди расцветенной всеми цветами радуги причудливой флоры и не менее изящно убегающими от

благородных и стремительных охотников? Будут ли ваши разведчики ненавидеть этот новый ужасный мир всеми фибрами или будут всего лишь тосковать по тому, что не способны вписаться в его чуждые, но по-своему прекрасные просторы?

Отчасти вы могли уже составить некоторое мнение об этом всём, отвечая на вопросы разделов «Цвета и оттенки» (стр. 4), «Декоративные мотивы» (стр. 5), «Климат» (стр. 6) и «Цели кампании» (стр. 10).

Однако в формировании более полной эстетической картины вам также могут помочь представленные ниже вопросы:

- Какую основную эмоцию или несколько основных эмоций должен вызывать у игроков спокойный и неторопливый взгляд на ландшафты вашего мира? Грусть? Тоску? Изумление? Что-то ещё?
- Как выбранная вами цветовая гамма мира позволит подкрепить и усилить эту эмоцию? Каким образом характерные черты и детали описания будут способствовать этой задаче?
- Какой список эпитетов вы будете использовать в первую очередь для обусловленного заданными эмоциями описаний?
- Художественная стилистика каких «певцов иных биосов» вам ближе и роднее всего? Рудольфа Гигера? Уэйна Барлоу? Миядзак, времён «Навискаи из Долины ветров»? Жана «Мёбиуса» Жиро? Кого-то ещё? Какую из этих стилистик вы бы хотели воплотить в своём собственном произведении?

Поразмышляйте, запишите ответы и сложите их в общую эстетическую картину, а затем переходите к следующим частям этой главы.

ИГРА В ЭКОЛОГИЮ

Мы глубоко убеждены, что в рамках настольных ролевых игр не нужны, непрактичны и даже нецелесообразны любые правила, тяготеющие к максимально полной симуляции чего-либо.

В связи с подобной убеждённостью, все дальнейшие рассуждения предполагают, что вашей целью является скорее условная симуляция видимости экологических систем, чем их реальное конструирование.

Конечно, при таком подходе всегда есть риск, что наиболее вьедливые игроки смогут упрекнуть вас в тех или иных фактических несостыковках, нелогичностях и аномалиях, однако вопросы работы с подобными игроками выходят далеко за пределы нашего методического пособия.

В общем, мы совсем не предлагаем вам с головой погружаться в экологию окружающей разведчиков *Бункера* среды. Вместо этого мы

предлагаем вам в неё сыграть, сыграть как ребёнок играет с цветными кубиками, представляя себя на месте вовсю играющих этими кубиками Пробудившихся.

ПИЩЕВАЯ СОВМЕСТИМОСТЬ

Один из самых важных вопросов, которые вам имеет смысл решить, приступая к наполнению животного и растительного мира вашей кампании, — вопрос о том, могут ли персонажи ваших игроков в принципе употреблять ткани представителей этого животного и растительного мира в пищу? И, что интереснее, возможен ли обратный процесс? Способна ли плоть разведчиков насыщать представителей нового животного мира?

Далее мы предлагаем вам несколько возможных вариантов ответа на эти вопросы.

d10 вариантов прямой пищевой совместимости

1.	Разведчики не способны употреблять в пищу неоорганику. Любые попытки приводят к острому расстройству ЖКТ
2.	Разведчики не способны употреблять в пищу неоорганику. Любые попытки приводят к неконтролируемой тошноте и обезвоживанию
3.	Разведчики не способны употреблять в пищу неоорганику. Любые попытки приводят к неконтролируемым мутациям
4.	Разведчики не способны употреблять в пищу неоорганику. Любые попытки приводят к органическому поражению ЦНС и безумию
5.	Разведчики не способны употреблять в пищу неоорганику. Любые попытки приводят к отравлению и коме
6.	Разведчики могут употреблять в пищу неоорганику только при наличии особой мутации
7.	Разведчики могут употреблять в пищу неоорганику только при наличии особого организма-симбионта
8.	Разведчики могут употреблять в пищу неоорганику только после сложной химической обработки
9.	Разведчики могут употреблять в пищу неоорганику только некоторых редких видов
10.	Разведчики могут употреблять в пищу неоорганику без каких-либо последствий

d10 вариантов обратной пищевой совместимости

1.	Неофауна не способна употреблять в пищу человеческую плоть и не имеет такого желания
2.	Неофауна (за исключением микроорганизмов-редуцентов) не способна употреблять в пищу человеческую плоть и не имеет такого желания
3.	Неофауна (за исключением микроорганизмов-редуцентов) не способна употреблять в пищу человеческую плоть, так как эта плоть ядовита
4.	Неофауна (за исключением микроорганизмов-редуцентов) не способна употреблять в пищу человеческую плоть, так как эта плоть приводит к неконтролируемым мутациям
5.	Неофауна (за исключением микроорганизмов-редуцентов) не способна употреблять в пищу человеческую плоть, но всегда стремится убить её обладателей
6.	Только некоторые представители неофауны способны употреблять в пищу человеческую плоть
7.	Только некоторые представители неофауны способны употреблять в пищу человеческую плоть, и для них эта плоть является деликатесом
8.	Только некоторые представители неофауны способны употреблять в пищу человеческую плоть, и для них эта плоть является наркотиком
9.	Вся неофауна способна употреблять в пищу человеческую плоть, но только в гниющем (несвежем) виде
10.	Вся неофауна способна употреблять в пищу человеческую плоть без каких-либо последствий

СЕЗОННЫЕ КОЛЕБАНИЯ

В тех случаях, когда обновлённый мир вашей кампании вообще способен на сезонные и круглогодичные колебания климата (то есть тогда, когда он не стал сплошной промёрзшей пустошью или пышущей жаром пустыней), его животная и растительная жизнь наверняка будет меняться вместе со средней температурой и продолжительностью светового дня.

Для простоты мы предлагаем считать, что эти изменения будут происходить два раза в год: при переходе от более холодного и сухого сезона к более тёплому и влажному (зима-лето), а затем наоборот (лето-зима).

Далее мы приводим два списка изменений, которые могут сопутствовать этим переходам, и те черты, которыми могут обзаводиться обитатели вашего сеттинга в процессе.

Используйте содержимое этих списков полностью, частично или замените своим собственным.

d10 изменений животных при переходе из лета в зиму

- | | |
|-----|--|
| 1. | Вся живность размером менее кулака умирает, отложив яйца |
| 2. | Вся живность весом менее 5 кг. уходит в спячку |
| 3. | Травоядные становятся всеядными и не брезгают каннибализмом |
| 4. | Хищники сбиваются во всё более крупные стаи |
| 5. | Травоядные и хищники массово откочёвывают в более тёплый климатический пояс (чаще всего — на юг) |
| 6. | Оставшиеся животные набирают в объёме и покрываются слоями насыщенной воздухом изолирующей ткани |
| 7. | Оставшиеся животные уменьшаются в объёме и покрываются объёмным теплосберегающим ворсом |
| 8. | Оставшиеся животные начинают вырабатывать саморазогревающиеся жироподобные выделения |
| 9. | Оставшиеся животные начинают строить утеплённые «гнёзда» из высохших остатков растительности |
| 10. | Оставшиеся животные роют и заселяют утеплённые подземные убежища |

d10 изменений растений при переходе из лета в зиму

- | | |
|-----|---|
| 1. | Надземная часть всех некрупных растений усыхает и съедается |
| 2. | Надземная часть всех некрупных растений рассыпается в труху |
| 3. | Надземная часть всех некрупных растений минерализуется и каменеет |
| 4. | Надземная часть всех некрупных растений втягивается под землю |
| 5. | Надземная часть всех крупных растений покрывается защитной «паутиной» |
| 6. | Надземная часть всех крупных растений покрывается густой смолоподобной оболочкой |
| 7. | Надземная часть всех крупных растений покрывается изолирующими слоями засохшей пены |
| 8. | Надземная часть всех крупных растений начинает вырабатывать собственное тепло |
| 9. | Надземная часть всех крупных растений усыхает и выглядит мёртвой |
| 10. | Надземная часть всех крупных растений совершенно не изменяется |

d10 изменений животных при переходе из зимы в лето

- | | |
|-----|--|
| 1. | Из всех отложенных мелкой живностью яиц вылупляются рои всеядной и чрезвычайно прожорливой мелочи |
| 2. | Вылупившаяся мелочь сбивается в огромные мигрирующие и всепожирающие массы |
| 3. | Всего за 1-2 недели вылупившаяся мелочь уничтожает все остатки прошлогодней растительности, после чего окукливается и засыпает |
| 4. | Травоядные и хищники возвращаются с зимовки в родные края |
| 5. | Начинается сезон размножения, просторы нового мира полнятся звуками брачных игр |
| 6. | Окраска животных становится чрезвычайно яркой и вызывающей |
| 7. | Животные обзаводятся светоотражающими и интенсивно светящимися в темноте элементами |
| 8. | Интенсивность пахучих выделений всех животных многократно возрастает |
| 9. | Хищники прореживают свои ряды, убивая слабых и старых |
| 10. | Все животные линяют, сбрасывая зимние покровы |

d10 изменений растений при переходе из зимы в лето

- | | |
|-----|--|
| 1. | Из почвы пробиваются первые, чрезвычайно ядовитые, ростки перезимовавших низкорослых растений и грибов |
| 2. | Пробившись сквозь почву, ростки начинают активно охотиться на мелкую живность |
| 3. | Все перезимовавшие крупные растения отрачивают множество фотосинтезирующих фрактальных усиков |
| 4. | Все крупные растения источают сладостные и чарующие ароматы |
| 5. | Все крупные растения распространяют цветные облака спор |
| 6. | Все крупные растения самовоспламеняются, сжигая свои зимние покровы |
| 7. | Все крупные растения медленно мигрируют из низин на всхолмья |
| 8. | Все крупные растения отрачивают длинные хватательные конечности и приступают к охоте |
| 9. | Все крупные растения тянутся ввысь хрупкими остроконечными шпильями |
| 10. | Все крупные растения покрываются длинными, колышущимися на ветру космами |

ХИЩНИКИ И ТРАВояДНЫЕ

Конечно же вы можете обойтись и без подобного разделения, но так как оно удобно, достоверно и вполне логично, то мы всё же порекомендуем вам присмотреться к возможности дихотомии «растительные-плотоядные» при конструировании ваших условных экосистем.

Как показывает наша практика, нет никакой прямой необходимости сочинять бесконечные списки фантастических тварей; для более-менее убедительного повествования хватает 3-4 базовых разновидностей травоядных и примерно такого же количества хищников. Дополнительно вы можете сформировать такой же или меньший по размеру набор для обитателей водоёмов.

Ниже мы приводим две таблицы, которые позволят вам в общих чертах изобразить представителей вашего животного мира; как тех, кто охотится, так и тех, на кого охотятся.

2d10 особенностей сухопутных хищников

1.	Малый (от 1 до 5 кг), одиночный	1.	Использует наружное переваривание
2.	Малый (от 1 до 5 кг), стайный	2.	Крайне успешен в засадах и маскировке
3.	Среднего размера (от 5 до 25 кг), одиночный	3.	Чрезвычайно прочные и острые когти
4.	Среднего размера (от 5 до 25 кг), стайный	4.	Чрезвычайно сильные челюсти
5.	Крупный (от 25 до 200 кг), одиночный	5.	Практикует нападения типа «бей и беги»
6.	Крупный (от 25 до 200 кг), стайный	6.	Отравляет жертву первой атакой, затем отступает и ждёт её смерти
7.	Огромный (от 200 кг до 5 тонн), одиночный	7.	Заманивает жертв в естественные ловушки
8.	Огромный (от 200 кг до 5 тонн), стайный	8.	Атакует издалека
9.	Гигантский (свыше 5 тонн), одиночный	9.	Атакует из-под земли
10.	Гигантский (свыше 5 тонн), стайный	10.	Атакует сверху

2d10 особенностей сухопутных травоядных

1.	Употребляет в пищу все части растений	1.	Малое (до 5 кг), одиночное
2.	Прорастивает на шкуре фунгоиды-симбионты	2.	Малое (до 5 кг), стайное
3.	Совершает длинные, похожие на полёт, прыжки	3.	Среднего размера (от 5 до 25 кг), одиночное
4.	Распространяет и культивирует особый вид плесени	4.	Среднего размера (от 5 до 25 кг), стайное
5.	Оставляет после себя просеки	5.	Крупное (от 25 до 200 кг), одиночное
6.	Может стать практически невидимым	6.	Крупное (от 25 до 200 кг), стайное
7.	Умеет летать	7.	Огромное (от 200 кг до 1-2 тонн), одиночное
8.	Совершает гигантские прыжки	8.	Огромное (от 200 кг до 5 тонн), стайное
9.	Быстро закапывается в почву	9.	Гигантское (свыше 5 тонн), одиночный
10.	Имеет развитые хватательные конечности	10.	Гигантское (свыше 5 тонн), стайное

ВОДНЫЕ ТВАРИ

Не меньшую, а в некоторых условиях и большую, важность для вашего животного мира могут представлять создания, обитающие в реках, озёрах, морях и океанах.

Как правило для убедительной игры вам будет достаточно того же или чуть меньшего количества водных хищников и травоядных, что и в случае их сухопутных собратьев. Помимо того, вы можете сделать 1-2 вида ваших сухопутных и/или водных созданий амфибиями (на сезонной или постоянной основе), для того чтобы показать пластичность и взаимопротекание новых экологических систем.

Далее мы приводим две таблицы, которые могут подсказать вам необходимые детали для конструирования ваших собственных властелинов вод.

2d10 особенностей водных хищников

1.	Малый (от 1 до 5 кг), одиночный	1.	Полупрозрачность
2.	Малый (от 1 до 5 кг), стайный	2.	Аморфность
3.	Среднего размера (от 5 до 25 кг), одиночный	3.	Охотничьи сети
4.	Среднего размера (от 5 до 25 кг), стайный	4.	Длинные хватательные конечности
5.	Крупный (от 25 до 200 кг), одиночный	5.	Множество острозубых пастей
6.	Крупный (от 25 до 200 кг), стайный	6.	Заглатывание очень объёмных объектов
7.	Огромный (от 200 кг до 5 тонн), одиночный	7.	Акустическая атака
8.	Огромный (от 200 кг до 5 тонн), стайный	8.	Пронзающие гарпуны
9.	Гигантский (свыше 5 тонн), одиночный	9.	Парализующий яд
10.	Гигантский (свыше 5 тонн), стайный	10.	Внушение галлюцинаций

2d10 особенностей водных травоядных

1.	Полупрозрачность	1.	Малое (до 5 кг), одиночное
2.	Аморфность	2.	Малое (до 5 кг), стайное
3.	Поглощение, а затем отрывание гальки и песка	3.	Среднего размера (от 5 до 25 кг), одиночное
4.	Фильтрующая система питания	4.	Среднего размера (от 5 до 25 кг), стайное
5.	Размножение почкованием	5.	Крупное (от 25 до 200 кг), одиночное
6.	Чрезвычайно крепкий панцирь	6.	Крупное (от 25 до 200 кг), стайное
7.	Густая защитная пена	7.	Огромное (от 200 кг до 1-2 тонн), одиночное
8.	Щётка мелких хватательных щупалец	8.	Огромное (от 200 кг до 5 тонн), стайное
9.	Шипастый экзоскелет	9.	Гигантское (свыше 5 тонн), одиночный
10.	Электроразрядные железы	10.	Гигантское (свыше 5 тонн), стайное

ПОЛЗУЧАЯ МЕЛОЧЬ

Наконец, для большего ощущения правдоподобности, вашим игрокам наверняка понадобится «что-то, что тут вместо насекомых». Создание подобных созданий не так уж трудно: вы можете просто брать произвольных представителей членистоногих, менять их внешний вид, согласно декоративным мотивам и паттернам вашей кампании, а затем выпускать в мир, снабдив одной или несколькими примечательными чертами, например, взятыми из таблицы ниже.

d10 необычных черт для ползучей мелочи

- | | |
|-----|--|
| 1. | Впечатляющий размер («жук размером с кулак», «многоножка длиной с руку») |
| 2. | Нечётное и хаотично меняющееся количество частей тела |
| 3. | Коллективная мимикрия под более крупных созданий |
| 4. | Огнестойкость и высокотемпературные выделения |
| 5. | Галлюциногенные феромоны |
| 6. | Сверхпрочный клейкий икор |
| 7. | Всеразъедающая слюна |
| 8. | Огромные жилища из подручных средств |
| 9. | Создание подпространственных ходов в плотных материалах |
| 10. | Коллективный разум и телепатия |

НЕОФЛОРА

Вам также не стоит забывать о растительной части ваших ландшафтов, той самой части, которая (весьма условно) улавливает солнечную радиацию, извлекает минералы из почвы и создаёт из всего этого пригодные для питания вещества.

Конечно же растительность дивного нового мира (в тех случаях, когда она вообще присутствует) должна быть странной и впечатляющей, однако не забывайте, что при всей экстравагантности она должна выполнять ровно те же функции, что и знакомая нам допробужденческая флора.

Далее мы предлагаем вам два списка, позволяющих примерно представить, какой может быть эта флора и чем именно (кроме следования общим декоративным мотивам и паттернам) она может впечатлять. Вы можете использовать эти списки как для сухопутных, так и для водных растений.

2d20 типов и особенностей неофлоры

1.	Гигантские пальмоподобные метёлки	1.	Яркие пряные и вызывающие головокружение ароматы
2.	Многолетние и многометровые злаковые	2.	Ночная биолюминесценция
3.	Свивающиеся, жгутирующие и всеоплетающие лозы	3.	Втягивающиеся отростки
4.	Многомерные ажурные фермы	4.	Дрожь и пульсация
5.	Бочкоподобные колонны со множеством мелких отростков	5.	Регулярные миграции с места на место
6.	Треугольные стебли с игольчатыми листьями	6.	Быстрое закапывание в почву
7.	Плотные извилистые конусы	7.	Грაციозные прыжки
8.	Цветущие дырчатые массивы	8.	Эпизодическая плотоядность
9.	Фотосинтезирующие кораллы	9.	Сотни метров высоты
10.	Гроздья блестящих пузырей	10.	Мимикрия под допробужденческие растения
11.	Двухмерные ветвящиеся решётки	11.	Огромное внутритканевое давление
12.	Метёлки плотных студенистых сталагмитов	12.	Кальцификация в процессе роста
13.	Правильные кольца на изогнутых основаниях	13.	Взрывоопасность
14.	Многометровые концентрические соцветия	14.	Огнестойкость
15.	Полупогруженные в почву эллипсы	15.	Паразитарность (в т.ч. для людей)
16.	Перьевидные опахала с вульвоподобными выростами	16.	Симбиотичность (в т.ч. с людьми)
17.	Кожистые шары с хлыстовидными отростками	17.	Ползучие семена
18.	Стелющиеся пузырчатые ленты	18.	Сверхлипкая пыльца
19.	Пустотелые изогнутые «сосиски»	19.	Исцеляющий сок
20.	Мшистые островки с длинными упругими ножками	20.	Агрессивная эмпатия

МИКРОБИОТА

Бесспорно, пусть и незаметные невооружённым взглядом, микроорганизмы нового мира так же рано или поздно могут заинтересовать ваших игроков.

Конечно, даже привычные нам амёбы, инфузории, бактерии и вирусы при ближайшем рассмотрении выглядят весьма экзотично, и могут быть использованы вами практически без переработки, с описаниями типа *«это похоже на обыкновенную кишечную палочку, но в то же время оно совсем другое, вы только посмотрите на его ложноножки!»*, однако даже при таком раскладе вы всё равно можете снабдить вашу неомикробиоту рядом выдающихся качеств.

Ниже мы приводим несколько примеров того, чем именно все или некоторые новые микроорганизмы могут отличаться от старых.

d10 необычных черт для микробиоты

- | | |
|-----|--|
| 1. | Растворение до первичного бульона и обратное воссоздание себя |
| 2. | Приём и передача радиосигналов |
| 3. | Генерация магнитных полей и электрических токов |
| 4. | Тысячекратное ускорение жизненного цикла при темп. выше 100 °C |
| 5. | Тысячекратное ускорение жизненного цикла при темп. ниже -50 °C |
| 6. | Устойчивость к любым известным антибиотикам, кроме человеческого гемоглобина |
| 7. | Поедание металлов и горных пород |
| 8. | Непрерывные мутации без каких-либо внешних стимулов |
| 9. | Производство супертоплива в качестве отходов жизнедеятельности |
| 10. | Создание сверхпрочных кристаллических структур на основе минеральных солей |

ЖИВЫЕ АНАХРОНИЗМЫ

Весьма неплохим дополнением к бьющей ключом жизни ваших экосистем могут оказаться живые анахронизмы — виды живых существ, которые человечество привыкло считать давным-давно вымершими. Или, как минимум, животные и растения, чрезвычайно напоминающие вымерших реликтов.

Ниже мы собрали некоторые образчики флоры и фауны, способные впечатлить внимательных к подобным вещам игроков.

d10 примеров живых анахронизмов

1.	Десятиметровые папоротники-псарониусы
2.	Древовидные хвощи
3.	Сигиллярии, лепидодендроны и кордаиты
4.	Рипии и крупные плауновидные
5.	Мегалодоны, эгирокассиды и белемниты
6.	Остракодермы, ихтиостеги и метропозавры
7.	Гигантские трилобиты, артроплевры и вебстероприоны
8.	Оперённые эдафозавры, брадизавры и кожистые венюковии
9.	Мегатерии и глиптодонты
10.	Трицератопсы и птицеподобные тарбозавры

ЦЕЛЕВЫЕ КОНСТРУКТЫ

Концептуальной чертой, отличающей любую другую экологическую систему от флоры и фауны Пробуждения, является то, что существенное количество животного и растительного мира вокруг персонажей ваших игроков может и будет иметь искусственное происхождение, обусловленное желаниями, намерениями и капризами Пробудившихся.

Таким образом, в любой момент ваши разведчики могут столкнуться с существами вовсе не приспособленными для долговременного естественного существования; неспособными самостоятельно размножаться и эволюционировать псевдоживыми конструктами, созданными только для какой-то одной цели, и вероятно даже лишёнными нецелесообразных вещей типа центральной нервной системы, пищеварительного тракта или органов чувств.

Представьте себе псевдоживые тараны, посевные комбайны, экскаваторы, 3D-принтеры и бродячие резервуары химических

преобразований. Представьте протянувшиеся через небеса вибрирующие струны псевдоживых нейронных сетей и перекликающиеся друг с другом кластеры передачи данных из фотосинтезирующих актиний. Отпустите на волю воображение и помните: в мире Пробудившихся всё, что может быть сделано из пульсирующей плоти и саморазрастающихся масс, скорее всего будет сделано именно из них.

БЫСТРАЯ АДАПТАЦИЯ

Вторым следствием искусственности созданий постпробужденческих пространств является то, что они (точнее — их цикл производства) могут адаптироваться к изменяющимся условиям и новым угрозам с куда большей скоростью, чем это возможно при естественной, никем не управляемой эволюции.

Разведчики изучили слабые места какого-то монстра и начали уничтожать таких монстров пачками? Новые особи монстров учтут этот опыт, перестроятся, адаптируются, будут лишены старых слабостей!

Изменение климата лишило ваших травоядных кормовой базы? Травоядные адаптируются, обростут симбионтами и начнут фотосинтезировать часть нужных питательных веществ самостоятельно!

Потенциал подобных изменений практически бесконечен. Конечно, мы не рекомендуем вам создавать совершенно неуязвимых существ (так как это, в конечном счёте, попросту скучно) и предлагаем на каждое улучшение вводить новую уязвимость. Однако помните: быстрая и заметная вашим игрокам адаптация экосистем может стать одной из самых запоминающихся и впечатляющих деталей вашей игры.

МЕТА-ЗАИМСТВОВАНИЯ

Наконец, обратим ваше внимание на последний, заслуживающий упоминания здесь инструмент наполнения животного и растительного мира вашей кампании — прямое заимствование образчиков этого мира из других источников.

Для примера, если вам понравился гибрид утки с медведем из какой-нибудь другой книжки для настольных ролевых игр, мы не видим ни одной причины, которая мешала бы позаимствовать это несчастное существо и отправить его в увлекательную охоту на ваших разведчиков.

Конечно, мы порекомендуем дополнительно стилизовать все подобные заимствования: украсьте гостей из иных миров декоративными

мотивами кампании, размалюйте согласно выбранной цветовой схеме, добавьте им конечностей и глаз...

В общем, экспериментируйте и творите. *Чем страньше — тем лучше.*

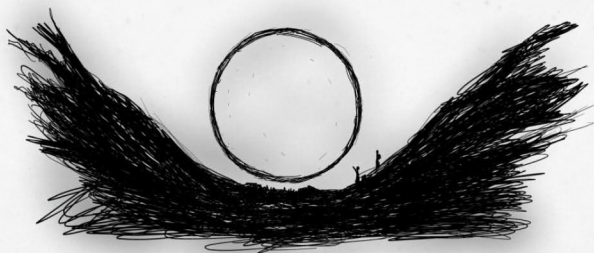
АНКЛАВЫ И ЭНДЕМИКИ

Последней, но немаловажной деталью живого и изменяющегося мира вашей игры могут стать места, где словно бы и не было никакого Пробуждения; места, где животный и растительный миры выглядят совершенно не изменившимися, где почва не заражена чужеродной микробиотой, где между камнями ползают не вызывающие оторопь семиноги, а вполне знакомые жужелицы и муравьи, где всё ещё шелестит листва берёз и поют свои брачные песни птицы, и где всё ещё может жить человек.

Конечно, если вы захотите добавить в ваш мир подобные анклавы, вам потребуется придумать убедительные основания для объяснения того, почему содержимое этих анклавов всё ещё не ассимилировано новыми экосистемами.

Быть может, каждый такой анклав окружает незримое силовое поле, созданное неведомо кем с неизвестной целью? Или всё дело в перепаде высот, и старые формы жизни сохранились только в горах, выше какой-то отметки от уровня моря? Или есть какая-то иная причина?

Придумать такое обоснование — непростая задача. Но, возможно, в вашем случае оно того стоит.



АНОМАЛИИ

Одним из важных аспектов вашей кампании могут стать аномалии — явления и места, способные повергнуть ваших рационально мыслящих игроков в когнитивный диссонанс.

Аномалии нарушают привычные физические законы, создают невиданные ранее объекты с необъяснимыми свойствами и, зачастую, очень-очень опасны.

БАЗОВЫЕ ПРИНЦИПЫ

- Аномалии уникальны — каждая новая аномалия должна чем-то отличаться от остальных, хотя и может быть похожей на уже знакомые и ранее встречавшиеся.
- Аномалии беспристрастны — если опасны, то опасны не только для персонажей игроков.
- Аномалии познаваемы — игроки должны иметь хотя бы небольшой шанс выявить закономерность, понять общий принцип и научиться взаимодействовать с аномалией без вреда для себя.
- Аномалии куда более интересны тогда, когда соседствуют с чем-либо ценным для игроков или даже сами по себе представляют практическую ценность.
- Аномалии интересны не только для игроков — создание по-настоящему хорошей аномалии станет для вас отличным творческим вызовом, в котором вам могут пригодиться таблицы со стр. 61.

ОДИНОЧНЫЕ ФЛУКТУАЦИИ И ОБЛАСТИ ИСКАЖЕНИЙ

Аномалии могут встречаться как поодиночке, так и группами. Более того, ничего не мешает вам создавать целые сектора, переполненные аномалиями, делая нарушение целостности мира центральной темой ландшафта на многие километры и десятки километров вокруг.

Одиночные аномалии особенно интересны, когда:

- ... могут облегчить доступ куда-либо (перемещающие порталы, подъёмники, и т.п.);
- ... защищают от тех или иных воздействий (температурная стабилизация, источники тепла, уменьшение кинетической энергии быстро движущихся объектов);
- ... меняют параметры персонажей или их снаряжения (уменьшение/увеличение физических и ментальных атрибутов персонажей, быстрое ржавление металлов, увеличение плотности материалов);
- ... производят ценные (не всегда непосредственно для игроков) ресурсы и артефакты (причудливые объекты, способные время от времени проявлять свойства материнской аномалии).

Множественные аномалии особенно интересны в случаях, когда:

- ... преграждают путь к чему-нибудь ценному (завесы, барьеры, «минные заграждения»);
- ... распространяются, захватывая всё большие территории или перемещаются, вынуждая игроков адаптироваться к изменениям;
- ... меняют ландшафт, насыщая его причудливыми художественно-выразительными формами (обратные водопады, левитирующие камни, воронки смерчей).

АНОМАЛЬНЫЕ АРТЕФАКТЫ

Артефакты, как уже было замечено ранее, — это различные более или менее транспортабельные объекты, способные оказывать на окружающий мир то или иное необычное воздействие.

Как и родственные им аномалии, артефакты могут быть полезны, бесполезны и/или даже опасны для персонажей ваших игроков. В рамках игры артефакты могут стать инструментом, макгаффином, валютой или чем-то ещё более специфическим.

КОНСТРУИРОВАНИЕ АНОМАЛИЙ И АРТЕФАКТОВ

В случаях, когда вы хотите собрать собственную аномалию или артефакт «с нуля», вам могут быть полезны представленные ниже таблицы.

Отметим, что полученные из этих таблиц результаты могут быть интерпретированы сколь угодно широко.

2d8 типов и степеней опасности аномалий

1.	Акустическая	1.	Еле заметная
2.	Пространственная	2.	Тревожащая
3.	Временная	3.	Изматывающая
4.	Психоактивная	4.	Ограничивающая
5.	Гравитационная	5.	Ранящая
6.	Магнитная	6.	Однозначно смертельная
7.	Псевдоживая	7.	Вызывающая цепочки смертей
8.	Излучающая	8.	Разрушающая всё вокруг

2d8 примет и степеней полезности аномалий

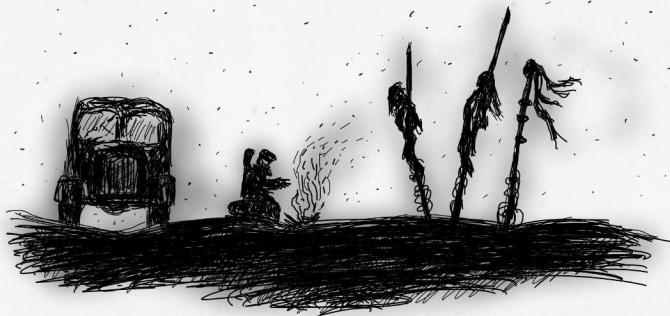
1.	Интуитивный дискомфорт	1.	Полезные качества отсутствуют
2.	Еле заметные следы	2.	Улучшение свойств предметов
3.	Изменённые предметы	3.	Сопrotивляемость сходным воздействиям в дальнейшем
4.	Характерные приметы	4.	Экономия ресурсов
5.	Отпечатки, жертвы, искажения ландшафта	5.	Быстро распадающиеся артефакты
6.	Явная и наглядная манифестация	6.	Долговечные артефакты
7.	Интуитивное узнавание аномалии	7.	Предсказуемо воспроизводимые артефакты
8.	Пришедшее извне понимание	8.	Двойной полезный эффект

2d8 обликов и способов активации артефактов

1.	Предмет быта	1.	Нагревание, плавление или сжигание
2.	Природный объект	2.	Разламывание
3.	Аморфное вещество	3.	Смачивание
4.	Кристаллическое образование	4.	Прикосновение
5.	Видоизменённый кусок плоти	5.	Магнитное или электрическое воздействие
6.	Видоизменённый кусок породы	6.	Резкий удар
7.	Видоизменённое существо	7.	Бросок
8.	Правильная геометрическая форма	8.	Активация не требуется

2d8 побочных эффектов и уязвимостей артефактов

1.	Мутации носителя	1.	Механическая хрупкость
2.	Мутации всех, находящихся рядом	2.	Быстрая окисляемость
3.	Порча предметов и материалов	3.	Уязвимость к кислотам и щелочам
4.	Постоянное свечение	4.	Уязвимость к нагреванию
5.	Повышенная или пониженная температура	5.	Уязвимость к низким температурам
6.	Мощное магнитное поле	6.	Уязвимость к вибрации
7.	Звуковые эффекты	7.	Уязвимость к громким звукам
8.	Побочные эффекты отсутствуют	8.	Уязвимости отсутствуют



ЛЮДИ

Люди... люди постоянно меняются, и в то же время остаются верными себе даже в новом, не предназначенном для них мире. Мы предполагаем, что на момент событий вашей игровой кампании большая часть людей по всему земному шару уже мертва.

Но те, что остались, те, что приспособились и выжили, имеют все шансы стать важной деталью вашей игры.

ОБИТАТЕЛИ БУНКЕРА

Как мы уже упоминали ранее, *Бункер* — это первичная база всех разведывающих, оплот стабильности и надежды в вашем меняющемся мире. Обитатели *Бункера* по определению вполне разделяют эти его качества: будучи носителями докатаклизменной культуры, они почти без изменений несут советские ценности и воззрения через изменившуюся реальность.

Помимо роли банального источника ресурсов, *Бункер* может стать пространством социальной игры вашей группы, доступной игрокам даже в том случае, если мир вашей кампании нарочито пуст и безлюден.

И, для того чтобы лучше раскрыть этот аспект, мы предлагаем выделить среди обитателей *Бункера* следующие группы:

- Администрация — охрана и управленцы;
- Научный блок — учёные и инженеры;
- хозяйственные службы — кладовщики, слесари, электрики и, конечно же, незримые функционеры т.н. чёрного рынка.

- разведчики — собственно, персонажи игроков и им подобные.

Снабдив каждую из групп одним-двумя представителями и обеспечив разведчикам регулярный контакт с этими представителями, вы легко создадите у игроков объёмное представление о социуме, в котором их персонажам приходится обитать между экспедициями.

АДМИНИСТРАЦИЯ

Те люди, которые принимают решения. Те люди, которые напрямую отвечают за выживание *Бункера* и, наконец, именно те люди, которым формально подчиняются персонажи-разведчики. Консерваторы, гаранты стабильности и источники прямых указаний.

Представители:

- комендант;
- секретарь коменданта;
- начальник охраны;
- рядовые бойцы охранения.

НАУЧНЫЙ БЛОК

Те люди, которые изучают изменившийся мир через сведения, получаемые от разведчиков. Люди, производящие системный анализ, предлагающие новые способы взаимодействия с ранее неизвестными явлениями, изобретающие стратегии, разрабатывающие новые противоядия и устройства на основе артефактов. Творцы, экспериментаторы, скептики, источники гипотез и объяснений.

Представители:

- глава Учёного совета;
- руководители лабораторий;
- профессора и лаборанты.

ХОЗЯЙСТВЕННЫЕ СЛУЖБЫ И ЧЁРНЫЙ РЫНОК

Те, кто ежедневно обеспечивает жизнеспособность *Бункера*. Те, кто чинит проводку, меняет трубы, ведёт складской учёт, экипирует разведчиков, изыскивает ресурсы и т.п. И в то же время — люди, занимающиеся нелегальным оборотом товаров, нарушающие постановления Администрации, изготавливающие в кустарных условиях то, чего нет на складах, и перепродающие изготовленное втридорога.

Представители:

- завхозы и каптёры;
- слесари и плотники;
- сантехники и электрики.

РАЗВЕДЧИКИ

Те, кто ходят в экспедиции и почему-то обладают сопротивляемостью отравляющему воздействию внешней среды. Почему? Решать вам. Быть может, это результат вакцинации, мутаций, селективного отбора или чего-тоещё. В конечном итоге, причина возникновения сопротивляемости не так уж важна и является не более чем художественным приёмом.

ДИКАРИ

Те, кто выжил за пределами обеспеченных запасами *Бункеров*, те, кто своими глазами видел конец старого мира и лицом к лицу встретил опасности нового. С точки зрения благополучных обитателей подземелья являются просто-напросто дикарями.

Конечно, часть «дикарей» может выглядеть вполне цивилизованно и говорить на одном языке с разведчиками, но прошлое человечества для этих людей наверняка мертво. Их жизнь полна ежедневной борьбы, а будущее внушает лишь страх смерти.

ОДИНОЧКИ

Для простоты и удобства мы предлагаем выделить следующие категории одиноких или обитающих небольшими группами выживших:

- **робинзоны** — те, кто сторонится других людей и предпочитает полагаться только на свои силы. Замкнуты, параноидальны, склонны накапливать запасы, создавать схроны, обустривать хозяйство где-нибудь в глуши и защищать его всеми возможными способами;

- прирождённые убийцы — рассматривают других выживших исключительно как источник ценных ресурсов. Предельно эгоистичны и подвержены неконтролируемому позывам. Зачастую харизматичны и норовят втереться в доверие, чтобы выгадать удобный момент для удара в спину.
- маугли — дети и подростки, каким-то чудом не погибшие после краха цивилизации. Вряд ли способны к сложной членораздельной речи. Хитры, ловки, отлично прячутся и знают повадки всего зверья в округе. Могут стать отличными проводниками.

Встреча с представителем любой из этих категорий может стать отличным *случайным событием* (см. стр. 87) во время экспедиции, а в случае робинзонов — ещё и основой для нахождения примечательного объекта карты: обустроенного и хорошо защищённого логова этого робинзона.

ОБЪЕДИНЕНИЯ

Скопом выживать проще. Это вынуждает вчерашних одиночек снова и снова сбиваться в кучу, куда более ресурсную по сравнению с отдельными её членами.

Устойчивые объединения выживших могут иметь почти бесконечное множество форм и оснований для долговременной совместной деятельности. Однако, опять же ради удобства, мы предлагаем акцентировать внимание на трёх основных типах:

- Банды — объединения грабителей, мародёров и убийц, ни в грош не ставящих чужие интересы. Как правило, организованы по стайному принципу — с единым авторитарным лидером, держащим в ежовых рукавицах всех остальных участников. Обычно банды не держатся подолгу на одном месте, жестоки к чужакам, уважают только силу и разрушительны почти во всех своих проявлениях.
- Поселения — объединяют выживших по территориальному признаку, но могут включать в себя самых разных людей с самыми разными интересами. Зачастую хорошо укреплены и расположены в стратегически выгодных точках. Обычно обитатели поселений довольно терпимы к чужакам до тех пор, пока те не выглядят откровенно никчёмными и уважают местные традиции.
- *Культы* (см. стр. 37) — группы, фанатично сплотившиеся вокруг какой-либо идеи. И, с высокой вероятностью, эта идея сводится к поклонению Пробудившимся.

Каждый из этих типов может порождать очень большое количество встреч, преследований и конфликтов интересов, влияющих на персонажей ваших игроков. Мы рекомендуем вам всегда держать в окрестностях *Бункера* не менее трёх различных *объединений* (в том случае, если вы не выбрали вариант «безмолвие» в качестве *степени наполнения* [см. стр. 8] для вашей кампании).

Каждое *объединение* также может обладать или не обладать рядом особо ценимых ресурсов, позволяющих преодолевать тяготы существования на обломках цивилизации.

d10 ценных ресурсов для объединений выживших

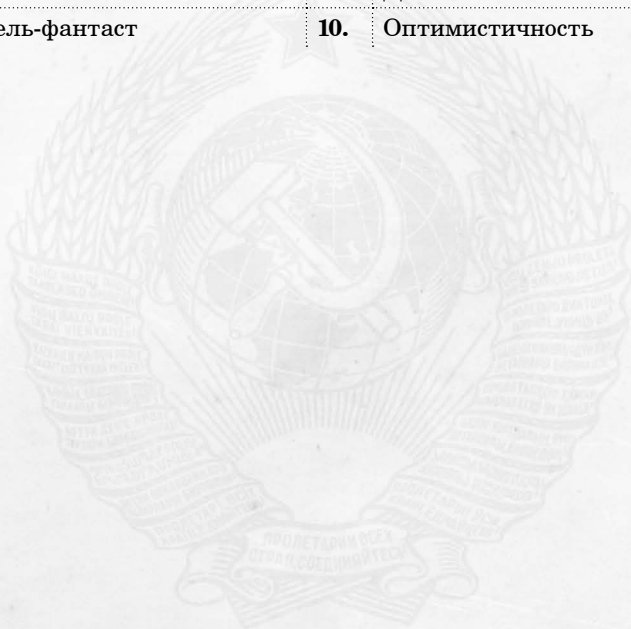
1.	Надёжное и защищённое убежище (см. стр. 105)
2.	Транспортные средства
3.	Избыток вооружения
4.	Большое количество рабов
5.	Избыток пищи и воды
6.	Избыток медикаментов
7.	Запас аномальных артефактов (см. стр. 61)
8.	Могущественный лидер или несколько могущественных лидеров
9.	Единство и высокий командный дух
10.	Покровительство Пробудившихся, подразумевает ту или иную форму регулярных контактов (см. стр. 33)

d10 элементов защищённости для убежищ выживших

1.	Частокол или дощатый забор, прочные двери, бойницы и укреплённые окна
2.	Заграждения из колючей проволоки, сетки и металлического листа
3.	Усиленные бетоном заграждения
4.	Оборудованные огневые точки и закрытые переходы между ними
5.	Усиленные мешками с грунтом стены
6.	Возвышенные наблюдательные позиции
7.	Регулярное патрулирование и сигнальные системы
8.	Примитивные ловушки
9.	Системы автоматического ведения огня
10.	Минные заграждения

2d10 типов и личных черт лидеров

1.	Военный	1.	Социопатия
2.	Криминальный авторитет	2.	Алкоголизм
3.	Партийный работник	3.	Крайний садизм
4.	Врач	4.	Жадность
5.	Строитель	5.	Авторитарность
6.	Геолог	6.	Демократичность
7.	Инженер-конструктор	7.	Популистичность
8.	Зоолог	8.	Жертвенность
9.	Агроном	9.	Дипломатичность
10.	Писатель-фантаст	10.	Оптимистичность





ЭКСПЕДИЦИИ

Согласно дизайну, предполагаемому нашим конструктором, экспедиции составляют основу деятельности игроков на протяжении всей кампании. Мы предполагаем, что в течение каждой игровой встречи ваши разведчики будут либо отправляться в экспедицию, либо уже находиться в ней, либо возвращаться обратно.

Конечно, помимо экспедиций в жизни разведчиков могут быть и посиделки у комелька с завхозом, и идеологические беседы с комендантом, и даже горячие диспуты с сотрудниками научного отдела. Однако любая из этих деятельностей по определению вторична, и не требует поддержки отдельными правилами игры.

Первичны экспедиции в неведомое. Им-то и посвящена текущая глава.

ЭКСПЕДИЦИОННАЯ ПЕТЛЯ

Процесс проведения каждой экспедиции можно разделить на несколько повторяющихся этапов:

- разведчики получают, придумав самостоятельно или в виде задания от персонажей *ведущей*, оперативную задачу (стр. 70);
- затем разведчики готовятся к миссии — собирают информацию (стр. 74), подбирают подходящее снаряжение (стр. 75), прокладывают надёжный, исключающий шансы заблудиться маршрут (стр. 77), и т.п.;
- далее следует изобилующее перипетиями и случайностями (стр. 87) и, возможно, посещением промежуточных пунктов (стр. 93) путешествие к конечной точке (или нескольким точкам, если целей больше одной);

- после этого разведгруппа оказывается рядом со своей целью и предпринимает те или иные действия для выполнения поставленной задачи;
- и наконец, участники экспедиции возвращаются восвояси — зализывать раны, купаться в лучах славы, писать отчёты (стр. 102), искать новые цели и получать новые задания.

Конечно герои могут свернуть назад на полпути, погибнуть в силу совершенно случайных обстоятельств или отвлечься от первоначальной задачи на что-то ещё. Однако согласно нашему опыту, именно прохождение вышеописанного цикла даёт игрокам наиболее глубокое удовлетворение от процесса.

Ниже мы постарались предоставить вам инструменты, советы и рекомендации для каждого из перечисленных этапов.

ОПЕРАТИВНЫЕ ЗАДАЧИ

Каждая экспедиция (далее *разведвыход*) начинается с появления оперативной задачи, имеет ту или иную точку назначения, и может содержать в себе неприятность — что-то, что изначально совсем не так и что сильно осложнит действия разведчиков.

Оперативные задачи могут проистекать из прошлых действий игроков (если игроки ранее уже нашли нечто интересное, но были вынуждены отступить, вполне логично будет назначить повторную экспедицию или даже начать строительство аванпоста [стр. 105]).

Оперативные задачи также могут быть самостоятельно придуманы игроками и *ведущей*, исходя из общих интересов и запросов.

Неприятности могут быть логичным следствием особенностей местности в конечной точке назначения, климатических перипетий или желания *ведущей* показать игрокам нечто новое и впечатляющее.

Точки назначения могут быть выбраны *ведущей* исходя из её собственных интересов, определены броском кости на карту или тычком пальца — вслепую.

Наконец, оперативные задачи, неприятности и точки назначения могут быть полностью созданы при помощи приведённого далее конструктора.

Как правило, персонажи игроков получают оперативные задачи непосредственно у коменданта или главы Научного блока своего Бункера.

d6/d8/d10/d12 типов оперативных задач

d6, если у персонажей ещё нет карты местности, d12 — если есть.

- | | |
|------|---|
| 1-2. | Картографирование и составление описания ближайшего не обследованного и примечательного объекта карты (о котором, конечно же, известно по слухам — населённого пункта, переправы, заводика, рудника и так далее). |
| 3. | Поиск и спасение пропавших на последней дальней миссии товарищей (успехом миссии считается спасение выживших, а также возврат личных вещей и почётное погребение останков погибших). |
| 4. | Расследование давней пропажи разведгруппы (возможно — как развитие миссии предыдущего типа; успехом считается установление причин пропажи, а также обнаружение и точное описание нового типа опасности/аномалии, при наличии таковых). |
| 5. | Поиск не относящихся к <i>Бункеру</i> выживших людей. |
| 6. | Поиск надежных путей сообщения и дальней связи (железнодорожных и телеграфных станций, секретных станций дальних радиопередач), а также контактов с другими оставшимися ведомственными советскими учреждениями. |
| 7. | Поиск редких запчастей и материалов (радиоламп, антенн, двигателей повышенной мощности, химикатов, редких металлов и т.п.) как для нужд Администрации, так и для Научного блока (стр. 63). |
| 8. | Поиск редкой техники и тяжёлого вооружения для нужд Администрации и отдела РиК в целом — вездеходы, вертолёты, бронемшины, самоходные артиллерийские установки, да даже обыкновенные грузовики и легковушки повышенной проходимости, — то, чему в <i>Бункере</i> всегда будут рады. |
| 9. | Поиск и экспериментальное изучение скоплений и крупных одиночных аномалий (стр. 59) для Научного блока <i>Бункера</i> . |
| 10. | Поиск и поимка образцов фауны для Научного блока <i>Бункера</i> . |
| 11. | Поиск редкого образца технологий для Научного блока <i>Бункера</i> , вещи произвольной степени фантастичности, чуда Советской науки, созданного сразу после войны и, возможно, всё ещё существующего. |
| 12. | Извлечение (опционально — уничтожение) таинственного «контейнера» по заданию отдела РиК из конкретного и чрезвычайно хорошо описанного места. |

d6/d12 того, что изначально «не так»

Бросайте ту же кость, что и в первой таблице (d6, если у персонажей ещё нет карты местности, d12 —если есть).

- | | |
|-----|--|
| 1. | Местность кишит опасной фауной (случайные встречи происходят вдвое чаще, численность хищников удвоена, все животные агрессивны). |
| 2. | Местность наводнена охотниками; в непосредственной близости от предмета поисков находится d4 охотников, удвоенное их количество постоянно присутствует в квадрате. |
| 3. | Заранее подготовленная Засада 3d6+1 дикарей (стр. 65), на месте назначения. |
| 4. | Импровизированная засада 3d6+1 дикарей, на обратном пути. |
| 5. | Цель окружена рукотворными ловушками — возможно, это старые минные поля и колючая проволока, а возможно и недавно откопанные волчьи ямы с гранатными растяжками. |
| 6. | Цель стала центром опасной пространственно-временной аномалии, существующей до тех пор, пока существует сама цель. |
| 7. | Цель изначально находится в d6 секторах от предполагаемого места назначения (документальные свидетельства очевидны). |
| 8. | Цель была недавно перемещена на d6 секторов в сторону от предполагавшегося места назначения (документальные свидетельства не очевидны, но могут быть найдены). |
| 9. | Чрезвычайно неустойчивая почва — повсюду виднеются глубокие провалы, каждые 10 минут персонажи игроков имеют 5% вероятности провалиться в незамеченную каверну. |
| 10. | Цель подменена муляжом. |
| 11. | Цель полностью и с особым размахом уничтожена. |
| 12. | Цель непостижимым образом стала чем-то иным, не менее ценным. |

d12 конечных точек миссий

Если результаты броска по предыдущей таблице были 1-6, то конечная точка маршрута — ближайший неисследованный сектор, случайным образом. Если иное, то:

- | | |
|-----|---|
| 1. | Ближайшая неисследованная заброска малого размера. |
| 2. | Ближайшая неисследованная заброска среднего размера. |
| 3. | Ближайшая неисследованная заброска крупного размера. |
| 4. | Ближайшая неисследованная воинская часть. |
| 5. | Ближайшая неисследованная аномальная зона. |
| 6. | Ближайший неисследованный сектор. |
| 7. | Случайный ранее исследованный сектор. |
| 8. | Ранее не исследованный сектор через $d4+1$ секторов от края исследованной зоны. |
| 9. | Ранее не исследованный сектор через $2d4$ секторов от края исследованной зоны. |
| 10. | Ранее не исследованный сектор через $2d4$ секторов от края исследованной зоны или другой аналогично удалённый сектор (требуется уточнения через <i>сбор информации</i> [стр. 74] и/или экспериментального подтверждения); |
| 11. | Ранее не исследованный сектор через $3d4$ секторов от края исследованной зоны; |
| 12. | Ранее не исследованный сектор через $3d4$ секторов от края исследованной зоны или другой аналогично удалённый сектор (требуется уточнения через <i>сбор информации</i> и/или экспериментального подтверждения). |

МОТИВАЦИЯ И ПОСТАНОВКА ЗАДАЧ

После определения одной или нескольких оперативных задач, вам имеет смысл презентовать их вашим игрокам так, чтобы у них возникло достаточно мотивации к выполнению.

Конечно, базовой мотивацией всегда должен быть интерес самих игроков к миру кампании (если интереса совсем нет, то никакими внутриигровыми средствами вы этого не добьетесь). Однако существует ряд фокусов, позволяющих дополнительно увеличить интерес персонажей и эмоционально вовлечь игроков в миссию ещё на этапе её постановки.

- Дайте игрокам выбор: создайте несколько разнородных миссий с разными точками назначений, целями, предполагаемой продолжительностью и т.п. Выбранная (или выбранные) задачи автоматически станут для игроков более «своими» и близкими к сердцу.
- В красках распишите полезность их предполагаемого успеха: оборудование послужит на пользу людям, будут спасены жизни, ослаблена или вовсе устранена значимая угроза. Такое описание позволит игрокам в дальнейшем самостоятельно решать, на что они готовы пойти ради выполнения боевой задачи.
- Не забывайте всячески подчёркивать важность участия именно этих разведчиков в данном разведывательном выходе; называйте персонажей по именам и пожелайте им хорошей дороги.

СБОР ИНФОРМАЦИИ

Для этой мини-игры вам пригодятся какие-нибудь каунтеры — мелкие однотипные предметы, — фишки, миплы, гильзы, монетки, конфеты и т.п., с их помощью вы будете учитывать количество полученной информации.

Помимо этого вам понадобятся: таймер, какое-нибудь место для ведения заметок и, конечно же, помощь ваших игроков.

- Перед отправкой на миссию выделите 5, 10 или 15 минут на сбор дополнительной информации о цели, маршруте и возможных осложнениях.
- Озвучьте игрокам то, сколько времени у них есть на эту мини-игру.
- Предложите игрокам придумать несколько фактов, относящихся к будущей миссии и/или, архивной информации о предстоящем маршруте, слухов, неясных радиосигналов, прогноза погоды и т.п., а также источники, из которых получена эта информация (конкретные персонажи второго плана, документы и т.п.).

- Если понадобится, уточните, что все придуманные факты, персонажи и источники в дальнейшем гарантированно станут частью игры.
- Дайте сигнал на старт и засекуте выбранный временной промежуток.
- Записывайте все установленные и согласованные игроками факты, а также их источники.
- Выкладывайте на стол по одному каунтеру за каждый установленный игроками факт и откладывайте каждый пятый каунтер в сторону. Ничего не объясняйте и тайно поглядывайте на игроков.
- По истечении времени возьмите ещё несколько минут на раздумья и сфальсифицируйте (искажите, но не отменяйте) пятую часть установленных фактов: например, сделайте рискованной намеченную удобную переправу, поселите в предполагаемое укрытие голодного уткомедведя или сделайте архивную информацию ложью, скрывающей куда более ужасную правду.
- Начните экспедицию и в процессе учитывайте все записанные факты.

ПОДБОР СНАРЯЖЕНИЯ

Процедура подбора снаряжения, как правило, сильно зависит от используемой вами базовой системы правил, и поэтому мы не считаем необходимым наличие каких-то отдельных, посвящённых экипировке структур в рамках этого документа. Если вам нужны списки снаряжения и вооружения, просто возьмите какое-нибудь подходящее дополнение для «Дневника авантюриста» («Savage Worlds»), «GURPS», «Delta Green» или выпущенные нами ранее краткие правила «Пробуждение: Дети подземелья».

Здесь же мы ограничимся несколькими советами:

- Не превращайте этап подбора снаряжения в комплексный экономический симулятор. Всё-таки (как нам кажется) главной частью игрового процесса являются сами экспедиции, а не многоуровневые торги за последние 7 патронов на лотке местного офени.
- Делайте доступность снаряжения динамической и зависящей от успешности и/или развитости героев.
- Если герои хотят чего-то, чего нет в ваших списках товаров, обдумайте возможность дать им желаемое, но за соответствующую цену. Возможно, за драматически несообразную цену.

ПОГОДНАЯ ОБСТАНОВКА

Следующий немаловажный, хотя и пропускаемый многими, шаг подготовки к разведываходу — определение погоды снаружи *Бункера*.

Во-первых (и это стоит довести до игроков), погода снаружи примерно соответствует времени года и климатической зоне вашей кампании (включая, но не ограничиваясь теми глобальными изменениями, которые произошли уже после Пробуждения).

Во-вторых, даже в обозначенных пределах погода может (и будет!) колебаться, вынуждая разведчиков подстраиваться и адаптироваться, тащить на себе одни виды снаряжения и пренебрегать другими.

Так как с учётом таблицы глобальных климатических изменений (стр. 6) погода за стенами *Бункера* может быть любой, то мы не стали предоставлять вам точную таблицу погодных странностей, сопутствующих началу миссии, и ограничились абстрактным конструктором, на базе которого вы можете легко создать что-то своё.

И не забудьте сделать по одному такому конструктору на каждое время года!

3d6 погодных изменений в начале разведывахода

1.	Постепенное понижение температуры на 2d6 градусов и...	1.	... и неспешное уменьшение уровня осадков...	1.	... а также небольшое усиление ветра
2.	Резкое понижение температуры на 2d6 градусов и...	2.	... и резкое уменьшение уровня осадков...	2.	... а также резкое усиление ветра
3.	Температурный режим без изменений и...	3.	... и уровень осадков без изменений...	3.	... при этом скорость ветра не меняется
4.	Температурный режим без изменений и...	4.	... и уровень осадков без изменений...	4.	... при этом скорость ветра не меняется
5.	Постепенное повышение температуры на 2d6 градусов и...	5.	... и постепенное увеличение уровня осадков...	5.	... а также ветер стихает
6.	Резкое повышение температуры на 2d6 градусов и...	6.	... и резкое увеличение уровня осадков...	6.	... а также штиль

МАТЕРИАЛЬНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Обеспеченные сведениями о предстоящей операции и представляющие в каких (как минимум по началу) условиях им придётся действовать, на этом этапе игроки обычно переходят к выбору необходимых вещей и инструментов, согласно правилам из главы «Снаряжение и экипировка» (см. стр. 11 набора правил «Дети подземелья»).

Подбор всего необходимого может включать в себя как официальный запрос казённого снаряжения, так и приобретение нестандартных товаров у сомнительных типов в закоулках *Бункера*.

ВЫБОР ПУТИ

Игроки сами вольны выбирать, как именно их герои достигнут целевого квадрата миссии. Возможно, линия их движения станет предметом жаркой дискуссии внутри группы, а возможно — будет принята единогласно. Возможно, она будет пряма, как стрела, но не исключено, что она также будет извилисто следовать тем или иным особенностям пейзажа.

Как бы то ни было, после окончания этого этапа у вас на руках должно быть графическое представление того, как именно игровая группа собирается двигаться по секторам карты, день за днём и ночь за ночью.

ДВИЖЕНИЕ ПО МАРШРУТУ

В настольных ролевых играх существует множество самых разных способов обыграть движение группы героев по слабо изученной и кишащей опасностями местности.

Для примера мы далее приводим три вида подобных игровых структур, отличающихся детальностью, количеством процедур и фокусом. Для вашей игры вы можете воспользоваться одной из них или же придумать свою.

Процедура А, упрощённая

- ♦ Каждые сутки разбиты на две части — дневную и ночную *вахты*.
- ♦ За две *вахты* каждый персонаж употребляет (тратит) один сухпаёк и один водный рацион. Если этого не происходит, тело персонажа накапливает *истощение* (стр. 83).
- ♦ Каждую дневную *вахту* игровая группа проходит свою норму дистанции (напр. один сектор).
- ♦ Продолжать движение в течение более чем одной *вахты* невозможно.
- ♦ Каждую ночную *вахту* игровая группа отдыхает — разбивает лагерь, полноценно и продолжительно спит, обстоятельно питается, сушится, отогревается и т.п. При этом условия сна должны быть комфортными, а продолжительность сна каждого персонажа — больше 6 часов для восстановления запаса прочности, избавления от продолжительных негативных эффектов и т.п.
- ♦ каждую *вахту* *ведущая* делает *проверку* на *случайные события* (стр. 87) и применяет её результат. Точный час выпавшего события определяется по воле *ведущей* или броском d12.
- ♦ Игроки могут уменьшить вероятность каждого случайного события вдвое, если заранее заявят, что «ведут себя осторожно» и будут проходить *проверки чутья и интеллекта* в начале каждой *вахты*.
- ♦ Любой не замаскированный *примечательный объект* карты обнаруживается явно или косвенно через d6 часов после входа разведгруппы в соответствующий сектор.
- ♦ Любой аналогичный замаскированный объект может быть обнаружен случайно (15% вероятности) или наверняка, при наличии точных данных о его местонахождении.

Процедура Б, комплексная

- ♦ Каждые сутки разбиты на четыре части — первую, вторую, третью и четвёртую *вахты*.
- ♦ За четыре *вахты* каждый персонаж употребляет (тратит) один сухпаёк и один водный рацион. Если этого не происходит, тело персонажа накапливает истощение (стр. 83).
- ♦ Каждую *вахту* игровая группа проходит половину своей нормы дистанции (напр. один сектор), в том случае, если на скорость движения негативно не влияют те или иные факторы (см. стр. 81).
- ♦ При наличии любого ограничивающего обстоятельства скорость движения группы пропорционально уменьшается (см. пример штрафов скорости ниже).
- ♦ Общая скорость движения при этом, всегда определяется скоростью самого медленного из разведчиков.
- ♦ После каждой *вахты* движения группа встаёт на получасовой бивак и *ведущая* определяет степень отклонения группы от первоначального курса (стр. 85)
- ♦ Продолжать движение в течение более чем двух вахт возможно, однако все продолжающие движение персонажи начинают действовать согласно правилам *марш-бросков* (стр. 84).
- ♦ Для сохранения боеспособности группа вынуждена непрерывно отдыхать (сидеть в безопасном лагере, хорошо питаться, спать) минимум две *вахты* в сутки.
- ♦ Минимальная здоровая продолжительность сна каждого персонажа должна быть больше 6 часов.
- ♦ Группа может разбить суточный отдых на две отдельные *вахты*, однако при таком подходе все персонажи будут иметь только 80% шанса на полноценный отдых;
- ♦ Каждую *вахту* *ведущая* делает *проверку* на случайные события (стр. 87) и применяет её результат. Точный час выпавшего события определяется по воле *ведущей* или броском d4+1;
- ♦ Игроки могут уменьшить вероятность дневного случайного события вдвое, если заранее заявят «осторожный» режим движения (сокращающий скорость отряда вполтину);
- ♦ Игроки также могут уменьшить вероятность ночного *случайного события* вдвое, если заранее заявят поиск замаскированного и защищённого места для ночного бивака (что потребует проверок *чутья* и/или *интеллекта*);
- ♦ Любой не замаскированный примечательный объект карты может быть обнаружен через d6 часов автоматически, только если группа заранее обладает точными сведениями о его местонахождении,
- ♦ В противном случае шанс на случайное обнаружение этого объекта составляет 5% при каждом новом посещении сектора.
- ♦ Любой не замаскированный примечательный объект также может быть найден во время прочёсывания местности (стр. 86).
- ♦ Замаскированные объекты тоже могут быть обнаружены при прочёсывании, но единоразовый шанс на это составляет всего 5%.
- ♦ Наверняка же замаскированный объект обнаруживается только обладателями точных разведданных о нём.

Процедура В, комбинированная

- ♦ Каждые сутки разбиты на две части — дневную и ночную *вахты*.
- ♦ За две *вахты* каждый персонаж употребляет (тратит) один сухпаёк и один водный рацион. Если этого не происходит, тело персонажа накапливает истощение (стр. 83).
- ♦ Каждую дневную *вахту* игровая группа проходит свою норму дистанции (напр. один сектор).
- ♦ Продолжать движение в течение более чем одной *вахты* возможно в режиме марш-броска (стр. 84).
- ♦ Скорость движения может быть сокращена *ведущей* вполтину, если кто-либо из группы:
 - перегружен,
 - ранен,
 - истощён,
 - не имеет подходящего снаряжения (напр. лыж в зимний период).
- ♦ Скорость также может быть снижена в силу плохих погодных условий или сложного рельефа местности.
- ♦ Каждую ночную *вахту* игровая группа отдыхает — разбивать лагерь, полноценно и продолжительно спит, обстоятельно питается, сушится, отогревается и т.п.
- ♦ Условия сна должны быть комфортными, а продолжительность сна каждого персонажа — больше 6 часов для восстановления запаса прочности, избавления от продолжительных негативных эффектов и т.п.
- ♦ Каждую *вахту ведущая* делает *проверку* на случайные события (стр. 87) и применяет её результат. Точный час выпавшего события определяется по воле *ведущей* или броском d12.
- ♦ Игроки могут уменьшить вероятность каждого случайного события вдвое, если заранее заявят что “ведут себя осторожно” и будут проходить *проверки чутья* и *интеллекта* в начале каждой *вахты*. Однако это приведёт к ополовиниванию скорости движения группы и 5% еженощного шанса не выспаться — для каждого персонажа.
- ♦ Любой не замаскированный примечательный объект карты обнаруживается явно или косвенно через d6 часов после входа разведгруппы в соответствующий сектор.
- ♦ Любой аналогичный замаскированный объект может быть обнаружен только при наличии точных данных о его местонахождении.

УМЕНЬШЕНИЕ СКОРОСТИ ДВИЖЕНИЯ

Далее представлен список примеров величин для сокращения маршевой скорости разведгруппы в зависимости от тех или иных факторов. В случае применения к группе нескольких факторов, их значения суммируются.

Факторы уменьшения маршевой скорости группы:

- ♦ переноска веса более штатной нормы персонажа — 50%;
- ♦ снег, тонкий слой — 5%;
- ♦ снег, средней глубины — 25%;
- ♦ снег, глубокий — 50%;
- ♦ гололёд/наст — 25%;
- ♦ песок — 25%;
- ♦ грязь, по щиколотку — 15%;
- ♦ грязь, глубокая — 25%;
- ♦ грязь, непролазная — 50%;
- ♦ холмистая местность — 25%;
- ♦ каменистая почва — 15%;
- ♦ скальные выходы — 15%;
- ♦ гористая местность — 50%;
- ♦ болотистая местность — 50%;
- ♦ густой подлесок/густая трава — 50%;
- ♦ бурелом — 80%;
- ♦ дождь, сильный — 15%;
- ♦ дождь, ливневый — 25%;
- ♦ снегопад, средний — 25%;
- ♦ снегопад, сильный — 50%;
- ♦ ветер, средней силы — 15%;
- ♦ ветер, шквальный — 50%;
- ♦ ранения ног, лёгкие — 50%;
- ♦ ранения ног, тяжёлые — от 80% и выше;
- ♦ ранения прочие, лёгкие — 25%;
- ♦ ранения прочие, тяжёлые — 50%;
- ♦ истощение, лёгкое — 50%;
- ♦ истощение, сильное — 75%;
- ♦ поиск маршрута/блуждания — 50%.

РАСХОДУЕМЫЕ РЕСУРСЫ

Разведчики едят пищу и пьют разнообразные напитки. Разведчики употребляют психоблокаторы и прочие медикаменты. Иногда разведчики используют противогазные фильтры, боекомплекты и канистры топлива. Всё перечисленное, а также многое другое, в рамках игры представляет собой исчислимые ресурсы, которые должны и будут израсходованы во время экспедиции.

Конечно, в рамках этого руководства по организации кампании мы не можем однозначным образом указывать вам и вашим игрокам, как именно необходимо учитывать индивидуальные расходующие ресурсы (в конечном итоге, это — зона ответственности выбранной вами базовой системы правил), однако можем дать несколько советов, основанных на нашем опыте игр про длительные автономные путешествия:

- определите на уровне группы, что именно вам важнее — точность или скорость учёта припасов. Решение должно быть консенсуальным (то есть полностью устраивать каждого игрока);
- если важнее точность, попробуйте вести записи в электронных таблицах (которые позволяют быстро и автоматизировано подсчитывать все эти сотни патронов и спичек, десятки консервных банок и таблеток активированного угля);
- если же вам важнее скорость и простота — группируйте мелкие предметы в пачки, ограничивайте грузоподъёмность персонажей всего десятком-двумя предметов или используйте специальные механики типа *кости использования* (см. «Чёрное кромсало 2»);
- смело передавайте подсчёт припасов персонажей второго плана, путешествующих с героями игроков, самим игрокам;
- если среди вас есть истовый любитель досконально подсчитывать всё (редкая удача!), делегируйте ему учёт группового имущества;
- и, наконец, никогда-никогда не пытайтесь взвалить подсчёт ваших припасов на *ведущую*, ей и без того есть чем заняться.

ИСТОЩЕНИЕ, ГОЛОД И ЖАЖДА

Когда разведчик недополучает нужные ему питательные ресурсы или долгое время действует на пределе своих сил, не имея возможности восстановиться, наступает деградация: отлаженная машина организма работает всё хуже, давая знать о своём состоянии снижением общей производительности, сбоями и внезапными отказами-обмороками.

Ниже мы постарались представить примеры (основанные на наборе правил «Пробуждение: Дети подземелья») последствий для ситуаций, когда персонаж игрока внезапно начал меньше есть или пить. Все описанные в таблицах штрафы к атрибутам являются накапливающимися. Клиническая смерть персонажа наступает, когда его атрибут телосложение достигает нуля.

Последствия недостатка пищи

День 1	Никаких последствий	День 8	-2 к телосложению
День 2	Никаких последствий	День 9	Никаких последствий
День 3	Никаких последствий	День 10	-3 к силе и ловкости
День 4	-1 к силе и ловкости	День 11	Никаких последствий
День 5	Никаких последствий	День 12	-3 к воле, чутью и интеллекту
День 6	-1 к воле, чутью и интеллекту	День 13	-2 к телосложению
День 7	Никаких последствий	День 14	Если персонаж ещё жив, продолжите со дня 8

Последствия отсутствия пищи

День 1	Никаких последствий	День 8	-3 к телосложению
День 2	-1 к силе и ловкости	День 9	-3 к силе и ловкости
День 3	-1 к воле, чутью и интеллекту	День 10	-3 к воле, чутью и интеллекту
День 4	-2 к телосложению	День 11	-3 к телосложению
День 5	-2 к силе и ловкости	День 12	-4 к силе и ловкости
День 6	-2 к воле, чутью и интеллекту	День 13	-4 к воле, чутью и интеллекту
День 7	-2 к телосложению	День 14	Если персонаж ещё жив, продолжите со дня 8

Последствия недостатка воды

День 1	-1 к чутью
День 2	-1 к воле, чутью и интеллекту
День 3	-2 к воле, чутью и интеллекту, -1 к остальным атрибутам
День 4	-3 к воле, чутью и интеллекту, -3 к остальным атрибутам
День 5	Если персонаж ещё жив, продолжите со дня 3

Последствия отсутствия воды

День 1	-2 к воле, чутью и интеллекту
День 2	-3 ко всем атрибутам
День 3	-4 ко всем атрибутам, чрезвычайно реалистичные галлюцинации, бред.
День 4	-5 ко всем атрибутам
День 5	Отказ внутренних органов, клиническая смерть.

МАРШ-БРОСКИ

Иногда игроки могут решить, что экспедиционному отряду нужно двигаться быстрее, чем обычно.

В таком случае их герои действительно могут совершить марш-бросок и идти целый день и ночь без отдыха на пределе своих сил. Суточная скорость отряда в таком случае увеличится вдвое.

Однако после каждого такого дня движения все участники марш-броска будут вынуждены делать *проверку телосложения* (или аналогичного атрибута персонажа) со всё возрастающим штрафом «2» за каждый дополнительный день (и не забудьте про штрафы за перегрузку). В случае провала персонажи будут терять по 4 единицы *телосложения* и силы, а в случае успеха — по 2 единицы.

Персонажи, чьё *телосложение* или *сила* при этом опустятся до нуля, немедленно упадут в обморок на $d6+2$ часов, из которого выйдут с единицей в потраченном ранее атрибуте.

Для восстановления потраченных параметров персонажам будет необходим отдых в течение одного дня на каждые две потраченные единицы характеристик.

О БЛУЖДАНИЯХ И ПОТЕРЕ КУРСА

Конечно же ни одна хорошая экспедиция не может обойтись без возможности заблудиться, потерять намеченный курс, блуждать среди диких просторов, проедая последние припасы и молить звёзды об указании верного пути.

Что же, с правилами проедания припасов вы можете ознакомиться выше, правила разговора с небесами доступны в разделе «Их речь» (стр. 33), а здесь мы поговорим про то, как именно ваши игроки могут оказаться не там, где планировали (и, возможно, даже не заметить ничего необычного).

Важное примечание: игра в потерю курса возможна только тогда, когда маршрут ваших героев основан исключительно на карте, компасе и сообразительности, а не, например, следованию какому-либо крупному продолжительному ориентиру типа шоссе, реки или ветки железнодорожных путей.

ОТВЕТСТВЕННОЕ ЗА БЛУЖДАНИЯ ЛИЦО

Выделите игрока-навигатора, ответственного за несколько вещей:

- объединение мнений остальных игроков на тему того, куда именно они намереваются идти;
- оперативное рисование на карте предполагаемого маршрута со всеми его своевременными изменениями и поправками;
- попытки следовать намеченному маршруту во время экспедиции.

После того, как у вас будут все эти элементы, вы сможете начать свою тайную, но от этого не менее увлекательную игру (см. далее).

ИГРА В ПОТЕРЮ КУРСА

- Каждую *вахту* с частотой, зависящей от выбранного вами метода движения (стр. 78), делайте скрытую от игроков *проверку интеллекта* (или аналогичного атрибута) вашего *навигатора*. Наличие у *навигатора* компаса и точной карты местности будет преимуществом, но не отменит необходимость *проверки*.
- В случае провала бросьте d6 x 20 и получите то количество радиальных градусов, на которое отклонится ваша группа от первоначально предполагаемого направления в течение следующей *вахты*.
- Сделайте в своих записях пометку о том, где именно разведчики реально окажутся на конец *вахты*.
- Продолжайте описывать пересекаемую разведгруппой местность такой, какой она на самом деле является.

- Повторяйте процедуру до первой успешной *проверки* или до момента, когда игроки усомнятся в компетенциях избранного *навигатора*.
- По результатам первой же успешной (с момента начала блужданий) *проверки* приватно сообщите *навигатору*, что разведгруппа совсем не там, где ожидалось (пусть игрок сам решает, что ему делать с данной информацией).
- В случае же, если группа усомнится в квалификации *навигатора*, просто дайте этой внутригрупповой социальной игре течь естественным путём...

ПРОЧЁСЫВАНИЕ МЕСТНОСТИ

Целенаправленное прочёсывание квадрата (по всей науке, с разбиением его на участки меньшего размера, точным картографированием, установкой топографических меток и кольшкков с флажками) является вырожденной и редко встречающейся в игровой практике задачей. Однако если у ваших игроков когда-нибудь возникнет подобный запрос, в ответ вы можете использовать правила, изложенные ниже.

Несколько важных оговорок:

- прочёсывание квадрата карты занимает в десятки раз больше времени, чем его прохождение из конца в конец;
- чем больше людей вовлечено в прочёсывание, тем меньше времени оно занимает и тем больше человеческие потери в процессе;
- даже тотальное прочёсывание имеет мало шансов обнаружить по-настоящему хорошо замаскированные вещи.

Если всё перечисленное вас всё ещё не остановило, что ж, вот вам простая и быстрая механика для тотального исследования того или иного куска местности.

- Определите, сколько поисковых групп вы хотите занять в процессе прочёсывания квадрата? 1? 5? 10? 20? Сколько человек входит в каждую группу?
- Примите за N наибольшую длину стороны прочёсываемого квадрата в километрах.
- Бросьте Nd10 и разделите полученное число на количество поисковых групп — именно столько дней вам понадобится на первичный осмотр и разметку (флажками, затёсами, другими метками) исследуемого квадрата.
- Израсходуйте соответствующее количество водных и пищевых пайков на этот первичный этап.
- Определите, скажем, с 25% вероятностью для каждой группы, сколько групп понесли существенные потери в процессе разметки, были госпитализированы или полностью уничтожены.

- Снова возьмите Nd10, разделите полученное число на количество оставшихся групп и ещё раз разделите полученный результат наполовину (этап подготовки прошёл не зря) — это финальное количество дней, которое вам понадобится для второго этапа.
- Приступите к финальному прочёсыванию, спишите пайки, определите пострадавшие (скажем, с 10% вероятности) группы, подсчитайте дни, человеческие потери, впечатлитесь результатом.

По окончании этого процесса вы обнаружите все не замаскированные значимые и просто приметные объекты квадрата, установите статус всех локальных заброшек (при наличии), поселений местных, анклавов Пробудившихся, полей аномалий и т.п.

Помимо того, у вас будет 10% вероятности обнаружить те или иные замаскированные объекты квадрата.

Скорее всего, недостаточная (в том случае, если она недостаточна) успешность подобной ресурсоёмкой операции также подпортит вам репутацию в глазах тех людей, что снабдили вас ресурсами для организации всей бучи. Но это уже совсем другая история.

СЛУЧАЙНЫЕ СОБЫТИЯ В ПУТИ

Случайные события — мощный инструмент, который при умелом использовании способен сделать каждую экспедицию запоминающейся, напряжённой и по-настоящему уникальной.

Ниже мы предлагаем вам несколько простых структур для создания списков *случайных событий*, а также применения этих событий в процессе разведывающих выходов.

НЕОБХОДИМЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Чтобы составить базовые наборы случайных событий, вам понадобятся:

- все материалы и заметки, которые вы создали при помощи инструментов из разделов «Среда», «Аномалии» и «Люди» (стр. 43, 59 и 63, соответственно);
- 3-6 (такое, не маленькое и не большое, количество мы находим оптимальным) категорий для событий;
- большое количество источников вдохновения;
- (опционально) карта вашей кампании (см. стр. 12) для учёта региональных особенностей (см. ниже);

Ваши заметки позволят составить костяк событийно-образующих объектов (животных, людей, элементов пейзажа и аномальных явлений), источники вдохновения дополнят получившийся список рядом новых идей, а группировка даст большее удобство использования и более чёткую структуру всему корпусу таблиц.

В качестве стартового источника материалов для вдохновения вы можете использовать наши «Доп. N1» и «Доп. N2» (стр. 115 и 116).

ШАГ 1: СПИСОК СОБЫТИЙНО-ОБРАЗУЮЩИХ ОБЪЕКТОВ

Для начала перечислите и соберите в единый список всех-всех удивительных и видных невооружённым взглядом представителей вашего царства неофауны, представителей каждого из *объединений* выживших людей (посчитав за отдельную категорию каждый подвид *одиночек*), а также все ранее созданные *аномалии*.

Если что-то из перечисленного, на ваш вкус, представлено в малом количестве, вернитесь к соответствующей главе и создайте ещё несколько экземпляров недостающего.

Проглядите получившийся глобальный список и, если всё устраивает, переходите к следующему шагу.

ШАГ 1А: ДОПОЛНЕНИЕ СПИСКА ИЗ ИСТОЧНИКОВ ВДОХНОВЕНИЯ

Опционально вспомните впечатлившие вас или просто кажущиеся подходящими вещи из симпатичных вам источников вдохновения: книг, кинофильмов, видеоигр, графических новелл и т.п.

Добавьте их в общий список, применив к ним стилевые особенности вашей кампании.

ШАГ 2: БАЗОВАЯ КАТЕГОРИЗАЦИЯ

Определите, на какие категории вы бы хотели разбить ваш общий список. На наш взгляд, хорошим вариантом может стать:

- разбиение по виду объектов — аномалии, люди, неофауна;
- дополняющее предыдущий пункт разбиение по объединениям и подвидам одиночек, типам питания (для неофауны) и базовым разновидностям (электрические, гравитационные, температурные и т.п.) аномалий;
- разбиение по региональной специфике (если те или иные объекты, животные, объединения и одиночки встречаются только в некоторых регионах карты вашей кампании).

Запишите каждую из получившихся категорий в отдельный список. Не бойтесь дублировать эти списки, если хотите создать разные наборы событий для разных регионов карты.

ШАГ 3: КОЛИЧЕСТВЕННЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

Дополните списки пунктами, описывающими разное (отличное от одного экземпляра) количество встреченных существ.

Вы можете указать как точное значение (например, «12 Пилигримов» или «27 кусак»), так и бросок костей для определения случайного количества встреченных (например, «2d12 губошлёпов» или «d4 маугли»). Мы традиционно рекомендуем второй метод, так как он непредсказуемее и веселее.

При этом для такой аморфной вещи, как аномалия, нам кажутся более уместными условные обозначения типа «большое скопление» или «компактная группа».

Мы не рекомендуем вам выделять более трёх-четырёх количественных значений для подобных групповых пунктов списков — как правило, во время игры достаточно чего-то условно соответствующего выражениям «мало», «средне», «много» и (иногда, но не обязательно) «очень много».

ШАГ 4: ПОДТАСОВКА ШАНСОВ

На этом этапе остановитесь и задайте себе три вопроса:

- С какими объектами из моих списков мои игроки должны сталкиваться почаще?
- С какими, наоборот, лишь изредка?
- Наконец, встречу с какими объектами можно считать редкой удачей?

Исходя из ответов, продублируйте количество первой категории объектов так, чтобы они составляли как минимум 25-30% от общего объёма, убедитесь, что вторая категория занимает менее 10%, а третья встречается всего в 1-2% случаев для всех списков.

ШАГ 5: ГЛОБАЛЬНАЯ ИЗМЕНЧИВОСТЬ

Обдумайте также возможность использования нескольких наборов слегка отличающихся списков.

Например, вы можете использовать два комплекта с разным распределением подкатегорий существ и аномалий, чтобы отразить изменения, сопровождающие тёплое и холодное время года. Или менять списки последовательно, раз в 2-6 месяцев игрового времени, полностью заменяя целые разновидности встреченных объектов, чтобы создать у игроков стойкое ощущение постоянно меняющегося мира.

ШАГ 6: ФАКТОР СЛУЧАЙНОСТИ

Наконец, озаглавьте и пронумеруйте созданные списки, а также убедитесь, что они позволяют быстро произвести случайную выборку каким-либо видом используемых вами игральных костей: например, d12, d20, d24, d30, d50, d100, 2d20, 2d30 и т.п.

Если это не так, сократите или увеличьте количество пунктов, уберите ненужное, добавьте нужного, в общем, полагаем, что на этом этапе вы лучше нас знаете, что делать.

ШАГ 7: ПОЛИРОВКА И ФИНАЛЬНЫЕ ШТРИХИ

Сократите количество строк — объедините дублирующие варианты: вместо повторений типа «1. ползуны, 2. ползуны, 3. ползуны...» куда лучше смотрятся «1-3. ползуны».

Выкиньте лишнее и убедитесь, что не забыли ничего нужного.

Ещё раз пробежитесь взглядом по всем составленным таблицам. Убедитесь, что они вам нравятся.

ПОЛЕЗНОСТЬ ДОЛГОВРЕМЕННЫХ СЛЕДОВ

Отдельным немаловажным обстоятельством, относящимся как к составлению, так и к использованию таблиц случайных событий, на наш взгляд является возможность использования их содержимого для создания более-менее долговременных следов произошедшего.

Скажем, пункт «*среднего размера группа Железнодорожников*» можно записать или интерпретировать как «3d6 механиков», а можно и иначе — «3d6 механиков и безнадёжно застрявший трактор».

Второй способ мы находим более перспективным, так как даже после того, как Железнодорожники будут убиты, изгнаны игроками или разорваны преследовавшим игроков уткомедеведом, трактор (и возможно, даже какие-то вещи его бывших хозяев) останется на том же самом месте, снова и снова напоминая игрокам о значимости их вклада в развитие мира.

СОБЫТИЙНАЯ ПРОЦЕДУРА

Для того, чтобы понимать, когда и как именно происходят *случайные события*, вам понадобится какая-нибудь циклическая игровая процедура.

Ниже мы приводим пример подобной процедуры. Вы можете использовать её как есть, изменить под себя или придумать какой-то иной алгоритм.

- Бросайте d6 в начале каждой *вахты*. Результаты 1-2 означают, что персонажи ваших игроков столкнулись с тем или иным *случайным событием*.
- Если ваши игроки заявляют, что *ведут себя осторожно*, и вы используете соответствующее правило из раздела «Движение по маршруту» (стр. 78), следуйте этому правилу и сократите вероятность *событий* до «1» на d6.
- Когда *проверка* на случайное событие результативна, бросьте ещё один d6; при результатах 1-2 разведчики внезапно сталкиваются с событием нос к носу, при 3-4 — имеют шансы заранее узнать о приближении события и, наконец, при 5-6 обнаруживают только следы/признаки, явно указывающие на событие (которые можно исследовать, по которым можно последовать и т.п.).
- Сделайте бросок соответствующей кости (см. «Движение по маршруту», для определения конкретного часа *случайного события* или назначьте этот момент самостоятельно;
- Определите конкретные категорию и разновидность *события*, исходя из составленных вами *таблиц событий*;
- Сделайте бросок по *шкале намерений* (стр. 92), если считаете это необходимым.

ШКАЛА НАМЕРЕНИЙ

Возможно, к этому моменту у вас могло сложиться ощущение, что каждая встреча разведчиков с обитателями исследуемых просторов обязательно предполагает какой-нибудь конфликт, сулит новые опасности и служит только для повышения градуса перевозможания.

Действительно, вы можете использовать все случайные встречи именно таким образом, но мы считаем, что подобный подход несколько обедняет игру и делает её слишком предсказуемой (что, на наш взгляд — совсем не плюс).

В общем, для того, чтобы сделать вашу кампанию богаче и глубже, а случайные события разнообразнее, мы предлагаем вам использовать нижеприведённый список для случайных (не ангажированных заранее какими-либо действиями игроков) людей и наиболее развитых (обладающих сложными эмоциями и мотивами) монстров.

2d6 настроения и намерений для случайных людей и монстров

1.	Гнев и...	1.	... стремление к близкому контакту
2.	Раздражение и...	2.	... предупреждающие знаки
3.	Недовольство и...	3.	... избегание
4.	Отсутствие интереса и...	4.	... дистанцирование
5.	Любопытство и...	5.	... наблюдение
6.	Доброжелательность и...	6.	... попытки помочь

РЕКВИЗИЦИЯ

Заброшенные населённые пункты, производственные комплексы и другие, некогда обитаемые географические объекты могут послужить отличным источником ресурсов — от консервированных продуктов и напитков до вооружения и редких химических реагентов.

И конечно же всё это добро может и будет время от времени реквизироваться разведчиками во время их экспедиций.

Далее мы постарались изложить простые правила, которые могут помочь вам понять, в каком порядке и что именно могут найти ваши игроки в гулкой пустоте комнат и коридоров, ещё недавно населённых простыми советскими гражданами, а также каким опасностям их персонажи могут подвергнуться в процессе.

РАЗНОВИДНОСТИ ПОСЕЛЕНИЙ

Для большего удобства мы предлагаем выделить следующие категории бывших населённых пунктов:

- Заимка, хутор — 2-5 жилых и хозяйственных строений, уединённость и удалённость от других жилых поселений, может быть предназначено только для сезонного или вахтового проживания (заимка лесника, охотничья избушка с лабазом и т.п.).
- Деревня, село — от 1-2 десятков и до сотни строений, до 1000-2000 первоначального населения, как правило, занятого в сельскохозяйственной деятельности.
- Посёлок — в размерах крупного села или более, отличается от села большей компактностью и более городской (бараки, многоквартирные дома) застройкой, а также тем, что образован вокруг какого-нибудь промышленного объекта (рудника, завода и т.п.).
- Город, малый — от нескольких десятков до сотни тысяч первоначального населения, несколько промышленных и пищевых предприятий, как правило — близость к крупным путям сообщения (ж/д и асфальтированным автодорогам, речным путям).
- Город, средний — до нескольких сотен тысяч первоначального населения, широкий спектр предприятий, все виды коммуникаций и путей сообщения, может включать в себя НИИ и воинские части.
- Город, крупный — миллион и более первоначального населения, большая площадь, большое разнообразие ресурсов.

Особняком стоят объекты специального назначения:

- Изолированные воинские части (ВЧ) — от нескольких сотен до нескольких тысяч первоначальных обитателей. Широкий ассортимент вооружения и запасов длительного хранения (варьируется в зависимости от характера ВЧ), могут обладать как наземной, так и развитой подземной инфраструктурой.
- Исправительно-трудовые лагеря (ИТЛ) — колючая проволока, вышки автоматчиков и бараки, до нескольких тысяч компактно размещённых бывших обитателей. Как правило, совмещены с тем или иным базовым промышленным объектом (заготовка леса, рудник, строительство и т.п.).
- Секретные НИИ — вместе с жилыми блоками, рассчитаны не более чем на несколько сотен человек (включая охрану и обслуживающий персонал), могут быть дополнены различными испытательными полигонами, подземными структурами, бункерами, комплексами опытного производства и т.п..

РИСКИ И БАЗОВЫЕ ПРИНЦИПЫ РЕКВИЗИЦИИ

Конечно же высокая ресурсная привлекательность некогда населённых объектов должна чем-то уравниваться. Для того, чтобы отразить риски, возникающие при типовом процессе обыска опустевших поселений, мы предлагаем вам использовать следующую механику:

- каждое поселение или сравнимый рукотворный объект обладает параметром *«реквизиционной вместимости»* — количеством условных *поисковых заходов*, которые имеет смысл делать в попытках найти то, что нужно в данный момент игрокам;
- каждый обыскиваемый объект обладает собственной спецификой ресурсов, влияющей на список того, что в нём возможно найти;
- каждая единица вместимости позволяет игрокам потратить один час на поиски нужного ресурса, предмета или чего-то иного, а также добавляет:
 - +15% вероятности на встречу с d6 хищниками (30% на второй час поисков, 45% на третий и т.п.);
 - +5% вероятности на встречу с d4 охотниками (10% на второй час поисков, 15% на третий и т.п.).

Реквизиционная вместимость и ресурсный ассортимент различных типов поселений

Заимка, хутор	d4 бросков	столярные, слесарные и сельхозинструменты, топливо, охотничье оружие и патроны, консервированные напитки и пища, одежда
Деревня, село	d8+2 бросков	столярные, слесарные и сельхозинструменты, топливо, охотничье оружие и патроны, авто-, сельхоз- и мототехника, консервированные напитки и пища, одежда
Деревня, крупная	2d8+2 бросков	столярные, слесарные и сельхозинструменты, топливо, охотничье оружие и патроны, авто-, сельхоз- и мототехника, консервированные напитки и пища, одежда
Посёлок, малый	d10+2 бросков	столярные и слесарные инструменты, топливо, авто- и мототехника, консервированные напитки и пища, одежда, промышленные товары и производственное оборудование, взрывчатые вещества (при наличии шахт или карьеров)
Посёлок, средний	3d10+2 бросков	столярные и слесарные инструменты, топливо, авто- и мототехника, консервированные напитки и пища, одежда, промышленные товары и производственное оборудование, взрывчатые вещества (при наличии шахт или карьеров)
Посёлок, крупный	4d10+2 бросков	столярные и слесарные инструменты, топливо, авто- и мототехника, консервированные напитки и пища, одежда, промышленные товары и производственное оборудование, взрывчатые вещества (при наличии шахт или карьеров)

Город, малый	4d10+2 бросков на район, 2d6+2 районов	столярные и слесарные инструменты, топливо, авто-, мото- и строительная техника, бытовая техника, консервированные напитки и пища, одежда, промышленные товары, хозтовары и производственное оборудование, химические реагенты и радиодетали, гражданское стрелковое вооружение и взрывчатые вещества
Город, средний	4d10+2 бросков на район, 4d6+2 районов	столярные и слесарные инструменты, топливо, авто-, мото- и строительная техника, бытовая техника, консервированные напитки и пища, одежда, промышленные товары, хозтовары и производственное оборудование, химические реагенты и радиодетали, гражданское стрелковое вооружение и взрывчатые вещества
Город, крупный	4d10+2 бросков на район, 6d6+2 районов	столярные и слесарные инструменты, топливо, авто-, мото- и строительная техника, бытовая техника, консервированные напитки и пища, одежда, промышленные товары, хозтовары и производственное оборудование, химические реагенты и радиодетали, гражданское стрелковое вооружение и взрывчатые вещества
ИТЛ, малый	2d8+2 бросков	столярные, плотницкие и слесарные инструменты, огнестрельное оружие, колючая проволока, стройматериалы
ИТЛ, средний	2d10+2 бросков	столярные, плотницкие и слесарные инструменты, боевое оружие, колючая проволока, стройматериалы, автомобили и строительная техника
ИТЛ, большой	2d10+2 бросков, на комплекс строений, d6+2 комплексов	столярные, плотницкие и слесарные инструменты, боевое оружие, колючая проволока, стройматериалы, автомобили, строительная и/или горнодобывающая техника, взрывчатка
ВЧ, малая	2d10+2 бросков	огнестрельное оружие и боеприпасы, станковое вооружение, автомобили и мотоциклы, топливо и ГСМ, консервированные продукты, лёгкая бронетехника, средства связи

ВЧ, средняя	4d10+2 бросков	огнестрельное оружие и боеприпасы, тяжёлое станковое вооружение, автомобили и мотоциклы, лёгкая бронетехника, топливо и ГСМ, консервированные продукты, взрывчатка и средства дальней связи
ВЧ, большая	d20+2 бросков, на комплекс строений, d6+2 комплексов	огнестрельное оружие и боеприпасы, тяжёлое станковое вооружение, автомобили и мотоциклы, лёгкая и тяжёлая бронетехника, авиатехника, топливо и ГСМ, консервированные продукты, взрывчатка и средства дальней связи
НИИ, малый	d10+2 бросков	редкие химические вещества, радиодетали и инструменты, точное измерительное, записывающее, металлообрабатывающее и лабораторное оборудование
НИИ, крупный	d10+2 бросков на комплекс строений, d4+2 комплексов	редкие химические вещества, радиодетали и инструменты, точное измерительное, металлообрабатывающее и лабораторное оборудование, взрывчатые и боевые отравляющие вещества, прототипы и образцы опытной техники

ТАБЛИЧНАЯ РЕКВИЗИЦИЯ

Классический и широко представленный в настольных ролевых играх способ реквизиции предполагает, что все найденные персонажами игроков предметы более-менее случайны и подбор этих предметов производится согласно соответствующим таблицам инвентаря.

Мы предполагаем, что список вещей, которые могут быть найдены в опустевших поселениях середины XX века, на практике может быть почти бесконечен. В связи с этим далее мы предлагаем вам использовать не таблицы конкретных предметов, а таблицы категорий этих предметов.

1) d20 категорий съестных припасов

1.	Стеклянные банки с консервированными овощами	11.	Консервированные морепродукты в жестяных банках;
2.	Стеклянные банки с консервированными фруктами	12.	Консервированные мясные продукты в жестяных банках;
3.	Стеклянные банки с компотами и соками	13.	Крупы в герметичной целлофановой упаковке;
4.	Стеклянные банки с домашней тушёнкой	14.	Мука пшеничная, кукурузная или гречневая в целлофановой упаковке;
5.	Стеклянные банки с салом	15.	Галеты, печенье или сухари в целлофановой упаковке;
6.	Стеклянные банки с вареньем	16.	Сахар и соль в целлофановой упаковке;
7.	Самогон в стеклянных бутылках	17.	Сушёные овощи и фрукты в целлофановой упаковке;
8.	Домашние алкогольные настойки	18.	Чай, кофе или цикорий в герметичной жестяной таре;
9.	Консервированные каши в жестяных банках	19.	Пищевой уксус и масло в стеклянных бутылках;
10.	Консервированные овощи в жестяных банках	20.	Сода пищевая в герметичной жестяной упаковке.

2) d20 категорий инструментов, материалов и запчастей

1.	Слесарные инструменты для ручной работы	11.	Химически обработанные, устойчивые к гниению пиломатериалы
2.	Столярные и плотницкие инструменты для ручной работы	12.	Металлические прокатные материалы и слитки
3.	Инструменты для ремонта и производства бытовой и радиоэлектроники	13.	Радиодетали и электротехнические компоненты
4.	Лабораторное оборудование для химических преобразований	14.	Органические и не органические химические реагенты
5.	Инструменты для сварки и/или высокотемпературнойковки металла	15.	Кровельные материалы и сырьё для производства керамики
6.	Электрические деревообрабатывающие станки	16.	Синтетические ткани, тросы, стекловолокна и полимерные смолы
7.	Электрические станки для обработки металла и камня резанием	17.	Нефтепродукты, топливо и ГСМ, каменный уголь и природный газ
8.	Муфельные печи и плавильное оборудование	18.	Запасные части для ремонта авто- и мототехники
9.	Промышленные установки для проведения химических реакций	19.	Взрывчатые вещества промышленного назначения
10.	Топливные электрогенераторы и энергозапасующее оборудование	20.	Строительные материалы, цемент, кирпичи и бетонные блоки

3) d20 категорий медицинского обеспечения

1.	Наружная дезинфекция и перевязочные материалы	11.	Смотровые и хирургические инструменты
2.	Болеутоляющие и жаропонижающие средства	12.	Аппараты электрической стимуляции
3.	Успокоительные и расслабляющие средства	13.	Оборудование для очистки и переливания крови
4.	Стимуляторы и тонизирующие препараты	14.	Аппараты для искусственной вентиляции лёгких
5.	Снотворные и яды	15.	Операционные кушетки
6.	Вакцины и образцы болезнетворных культур	16.	Стоматологическое оборудование
7.	Антибиотики и фунгициды	17.	Стерилизационное оборудование
8.	Витаминные и минеральные комплексы	18.	Томографы и рентгенографы
9.	Шины, костыли и гипс	19.	Эндоскопическое оборудование
10.	Протезы и инструменты для протезирования	20.	Ингаляционное оборудование

4) d20 категорий колёсных и гусеничных средств передвижения

1.	Велосипеды	11.	Бетономешалки
2.	Мотоциклы и мотоколяски	12.	Траншеекопатели
3.	Легковые автомобили	13.	Тракторы
4.	Грузовые автомобили	14.	Зерноуборочные комбайны
5.	Автобусы	15.	Гусеничные и колёсные тягачи
6.	Бульдозеры и грейдеры	16.	Шнекоходы
7.	Асфальтоукладчики	17.	Бронетранспортёры
8.	Экскаваторы	18.	Самоходные артиллерийские орудия
9.	Бурильные машины	19.	Танки
10.	Автокраны	20.	Мото- и ручные дрезины

5) d20 категорий вооружения и боеприпасов

1.	Самодельное оружие (самопал)	11.	Миномёты
2.	Сигнальные пистолеты и ракетницы	12.	Противотанковые ружья
3.	Пистолеты и револьверы	13.	Станковые пулемёты
4.	Гладкоствольные ружья	14.	Огнемёты
5.	Винтовочные обрезы	15.	Артиллерийские орудия
6.	Ручные и полуавтоматические винтовки	16.	Системы залпового огня
7.	Пистолеты-пулемёты	17.	Ручные гранаты
8.	Автоматические винтовки	18.	Противотанковые и противопехотные мины
9.	Ручные пулемёты	19.	НУРС и авиационные бомбы
10.	Ручные гранатомёты	20.	Взрывчатые вещества военного назначения

6) d20 категорий прочих ценностей

1.	Мыло и другие моющие средства	11.	Церковная утварь
2.	Известь и её производные	12.	Секретная и архивная документация
3.	Кислоты и щелочи	13.	Декоративная керамика
4.	Сжиженные инертные газы	14.	Музыкальные инструменты
5.	Гексоген, тротил и динамит	15.	Музыкальные записи
6.	Редкоземельные элементы	16.	Звукозаписывающее и воспроизводящее оборудование
7.	Драгоценные металлы и камни	17.	Типографское оборудование
8.	Ювелирные украшения	18.	Фотографическое оборудование
9.	Предметы искусства и антиквариат	19.	Материалы для художественной живописи
10.	Музейные экспонаты	20.	Парфюмерия и косметика

ПРОИЗВОЛЬНАЯ РЕКВИЗИЦИЯ

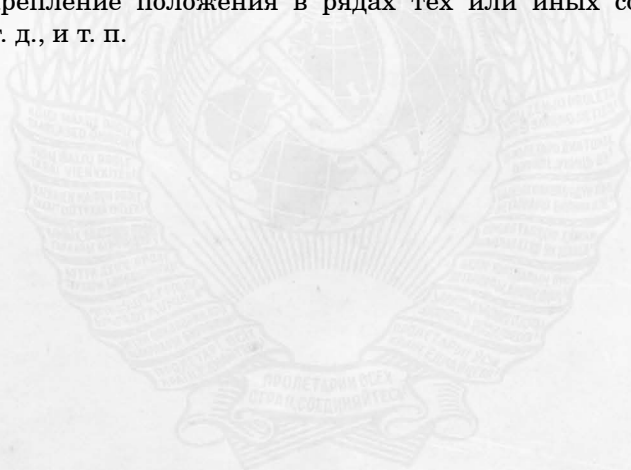
В качестве альтернативного метода раздачи ресурсов вы можете вовсе не пользоваться таблицами и списками, а просто разменять пункты реквизиционной вместимости и поисковые заходы (по любому симпатичному вам курсу) на те предметы, которые игроки вам назовут сами.

ОТЧЁТНЫЕ ПРОЦЕДУРЫ

Отчётные процедуры (ведение путевых заметок, написание репортажей, создание скетчей, зарисовок, дифирамбов, панегириков, саг и так далее) является совершенно не обязательным элементом кампании и мы не рекомендуем вам вынуждать кого-либо из игроков заниматься чем-либо подобным против своего желания.

Однако при наличии желающих, любые отчётные материалы будут полезны как самим игрокам, так и игре в целом, в силу чего подобные инициативные игроки, на наш взгляд, заслуживают премирования тем или иным образом.

Особняком стоит выделить, например, доставку интересных материалов для исследования, ценных ресурсов или просто приятных презентов обитателям *Бункера*. Подобная внутриигровая активность может (и, как нам кажется, должна) быть премирована чисто внутриигровыми средствами, как то: ответные услуги со стороны тех или иных обитателей *Бункера*, укрепление положения в рядах тех или иных социальных фракций и т. д., и т. п.



ДОП. 1: КОНСТРУКТОР МОНСТРОВ

Монстры это не обязательно ужасные, но всегда по-особенному странные существа: бродячие воплощения инаковости и чуждости мира вашей кампании.

Ниже мы приводим ряд таблиц, которые могут помочь вам подчеркнуть и выделить эту чуждость, а также при необходимости создать полностью случайного монстра с нуля.

2d6 экологических ролей и размерных категорий монстров

1.	Рядовой хищник	1.	Мелкий (до килограмма)
2.	Суперхищник	2.	Некрупный (до 5 кг)
3.	Растительоядный	3.	Средний (до 50 кг)
4.	Падальщик	4.	Большой (до 300 кг)
5.	Всеядный	5.	Очень большой (до нескольких тонн)
6.	Не привязан к экологии	6.	Гигантский (при таком размере точный вес уже не имеет значения)

2d6 способов перемещения и питания монстров

1.	Ползает на брюхе	1.	Опрыскивает ферментом и облизывает
2.	Семенит на коротких ножках	2.	Присасывается хоботками
3.	Вытягивается и сокращается	3.	Окутывает пищеварительной сеткой
4.	Перекачивается	4.	Инфицирует переваривающими микроорганизмами
5.	Дрейфует и парит	5.	Измочаливает тёрками языков
6.	Телепортируется	6.	Впрыскивает взрывчатое вещество и поедает измельчённые останки

2d6 особенностей тел и конечностей монстров

1.	Исключительная пластичность	1.	Длинные крупносуставчатые
2.	Симбиотическая растительность	2.	Массивные телескопические
3.	Гранулярность (монстр — это рой)	3.	Ажурные тонкостенные
4.	Чрезвычайно уплощенные формы	4.	Мохнатые и оперённые
5.	Двойной или тройной набор органов	5.	Ветвящиеся искривлённые
6.	Полупрозрачность	6.	Извивающиеся и расплетающиеся

2d6 запахов и текстур монстров

1.	Кисло-сладкий и пряный	1.	Бархатистая гладкость
2.	Затхлый и гнилостный	2.	Рубчатая складчатость
3.	Йодистый и солёный	3.	Ворсистая колючесть
4.	Аммиачно-зловонный	4.	Проскальзывающая липкость
5.	Мускусно-возбуждающий	5.	Вибрирующая изъязвленность
6.	Грибно-аллергенный	6.	Пупырчатая волокнистость

2d6 примечательных привычек и уязвимостей монстров

1.	Строит пирамиды	1.	Поваренная соль
2.	Роеет ямы	2.	Переворачивание на спину
3.	Всегда ходит со свитой	3.	Альфа-частицы
4.	Игнорирует жёлтый цвет	4.	Звуки низких частот
5.	Ест металл	5.	Ритмичный стук
6.	Собирает дождевую воду	6.	Направленный яркий свет

d12 особых способностей монстров

1.	Точная имитация звуков и речи	1.	Наркотические выделения
2.	Оптическая мимикрия	2.	Размножение через собственный труп
3.	Внушаемая апатия	3.	Мощное магнитное поле
4.	Импровизированная защитная раковина	4.	Выдающаяся люминесценция
5.	Чрезвычайная миловидность	5.	Поглощение звуков
6.	Парализующий свист	6.	Баллистические снаряды

ДОП. 2: ЗАЩИЩЁННЫЕ АВАНПОСТЫ

Для того, чтобы обладать защищённым аванпостом, игрокам нужно:

- выбрать место расположения аванпоста (например, на территории одной из заброшек, см. стр. 25);
- избавить это место от обнаруженных принципиальных недостатков (см. «d12 принципиальных недостатков аванпоста» ниже);
- дополнить уже имеющиеся удобства и функционал исходя из своих нужд (см. «d12 модульных улучшений», ниже);
- отстаивать и защищать аванпост от посягательств возможных захватчиков и недоброжелателей.

Взамен, помимо очевидных плюсов, владеющие аванпостом игроки получат:

- более быстрое восстановление здоровья персонажей во время отдыха внутри аванпоста;
- отсутствие ежедневных и еженощных случайных событий и встреч;
- дополнительные возможности и преимущества, обусловленные теми или иными модульными улучшениями (см. ниже).

БАЗОВАЯ ЭКОНОМИКА

Любые улучшения аванпоста имеют двойную стоимость: в количестве экспедиций, необходимых для добычи нужных материалов, и в количестве дней, нужных для непосредственно создания улучшения.

Мы рекомендуем вам использовать значение «1 экспедиция + d6 дней после неё» в качестве стартового оценочного коэффициента для произвольных улучшений, не включённых в ниже приведённые списки.

ПРИНЦИПИАЛЬНЫЕ НЕДОСТАТКИ

Принципиальные недостатки — это особенности аванпоста, которые помимо очевидных неудобств приносят накапливающийся еженедельный 10% шанс на разрушение одного из модульных улучшений (падает обратно до 10% после срабатывания).

Аванпост может обладать одним или несколькими недостатками, на усмотрение *ведущей*. Недостатки могут быть как легко обнаружимыми, так и проявляющимися не сразу.

d12 принципиальных недостатков аванпоста

1.	Проседающий фундамент	7.	Пожароопасен
2.	Крошащиеся стены	8.	Взрывоопасен
3.	Грозящая обрушением кровля	9.	Отравлен
4.	Недостаточная защита от осадков	10.	Наводнён паразитами
5.	Недостаточная защита от перепадов температур	11.	Наполнен блуждающими аномалиями
6.	Недостаточная защита от нападений	12.	Населён болезнетворной флорой

МОДУЛЬНЫЕ УЛУЧШЕНИЯ

Модульные улучшения — это крупные функциональные блоки, дающие те или иные возможности владельцам аванпоста. *Модульные улучшения* могут быть как приобретены, так и утрачены в процессе игры.

Восстановление утраченных *улучшений* также потребует от игроков экспедиций и времени, но, во-первых, игроки могут создавать дублирующие друг друга улучшения, чтобы компенсировать возможную утрату, а во-вторых, восстановление улучшений будет иметь половинную стоимость (но не меньше одной экспедиции и d6 дней).

d12 модульных улучшений

1.	Электрогенератор (1 экспедиция + d6 дней)	7.	Электрическое освещение (1 экспедиция + d6 дней, требует электрогенератор)
2.	Источник чистой воды (1 экспедиция + d6 дней)	8.	Узел связи (1 экспедиция + d6 дней, требует электрогенератор)
3.	Склад провианта и боеприпасов (2 экспедиции + 2d6 дней)	9.	Медпункт и склад медикаментов (2 экспедиции + d6 дней, требует источник воды)
4.	Склад ГСМ (2 экспедиции + 2d6 дней)	10.	Лаборатория (2 экспедиции + d6 дней, требует источник воды)
5.	Оборудованный гараж (2 экспедиции + 3d6 дней)	11.	Мастерская (3 экспедиции + d6 дней, требует гараж)
6.	Фортификации и укрепления (3 экспедиции + 3d6 дней)	12.	Минные заграждения (3 экспедиции + d6 дней, требуют фортификаций)

ПРОИСШЕСТВИЯ И УГРОЗЫ

Аванпост защищает всех находящихся в нём от обычных *случайных происшествий*, но добавляет целый класс новых специфических событий, угроз и перспектив.

Бросайте d10 раз в неделю или когда это вам покажется уместным, и, в случае выпадения единицы, применяйте к аванпосту одно из событий представленной ниже таблицы «d12 происшествий и угроз для аванпоста».

В том случае, если аванпост не заселён постоянно, а также не обладает ни фортификациями, ни ловушками и минными заграждениями, применяйте варианты из таблицы «d6 перспектив для незащищённого аванпоста».

d12 происшествий и угроз для аванпоста

1.	Нашествие диких животных	7.	Выход из строя одного из модульных улучшений
2.	Несколько полумёртвых бродяг	8.	Отряд вооружённых людей, заинтересованных в захвате аванпоста или откупных
3.	Остатки разведгруппы, умоляющие о помощи оставленным товарищам	9.	Остатки разведгруппы, убегающей от чего-то пугающего
4.	Робинзон (см. стр. 65), заинтересованный в бартере	10.	Бродящий по окрестностям охотник (см. стр. 38)
5.	Маугли (см. стр. 66) в поисках пищи	11.	Небольшая стая охотников
6.	Фабрика (см. стр. 39), решившая обосноваться в окрестностях аванпоста	12.	Глашатай (см. стр. 36), желающий склонить аванпост к служению Пробудившимся

d6 перспектив для незащищённого аванпоста

1.	Частичное разграбление и разрушение d4 модульных улучшений	4.	Захват аванпоста одним из объединений выживших (см. стр. 66)
2.	Полное разграбление и разрушение d6 модульных улучшений	5.	Захват аванпоста глашатаем и его свитой (см. стр. 36-37)
3.	Разрушение аванпоста до непригодного к восстановлению состояния	6.	Захват аванпоста опасными животными и/или охотниками (см. стр. 38 и 49)

ДОП. 3: КОНТРОЛЬНЫЙ ЛИСТ ЭКСПЕДИЦИИ

- ☐ Выбор миссии
 - ☐ Определение маршрута
 - ☐ Распределение ролей
 - ☐ Приобретение снаряжения
 - ☐ Перепродажа снаряжения
-

День 1: ☐/☐

Ночь 1: ☐/☐

День 2: ☐/☐

Ночь 2: ☐/☐

День 3: ☐/☐

Ночь 3: ☐/☐

День 4: ☐/☐

Ночь 4: ☐/☐

День 5: ☐/☐

Ночь 5: ☐/☐

☐ Отчёт об экспедиции

ДОП. 4: ПРОВЕДЕНИЕ ОНЛАЙН-КАМПАНИИ

Современные условия жизни не только ставят перед нами новые вызовы, но и открывают новые возможности. Если вам, как и автору этих строк, пока внове проведение настольных ролевых игр через интернет, вам может пригодиться этот краткий список советов и рекомендаций.

VIRTUAL TABLETOPS (VTT)

Одна из первых вещей, о которых обычно вспоминают при проведении онлайн-игр — это сервисы и программы для организации виртуального игрового стола.

Не то чтобы они всегда были необходимы, но когда вам есть что показать игрокам (например, карту вашей кампании) и есть с чем предложить повзаимодействовать (например, всё с той же картой, нанося на неё метки и строчки маршрутов), VVT всё-таки могут быть полезны.

В процессе написания этого раздела мы опробовали немалое количество разных VTT и по результатам апробации можем порекомендовать два из них:

- Roll20.net — бесплатный (с дополнительными платными опциями) веб-сервис, позволяющий демонстрировать вашим игрокам карту кампании и взаимодействовать с ней. Включает в себя инструменты для работы с листами описания персонажей, случайностей и таблицами случайностей. Хорошим дополнением к играм с привлечением Roll20 также станет браузерное расширение «Roll20 Enhancement Suite»
- Foundry VTT — платное сетевое приложение, которое вы можете запускать как на локальном компьютере, так и на собственном выделенном сервере, обладающее большим количеством возможностей и при необходимости расширяемое дополнительными плагинами. Содержит ряд удобных функций, в принципе не доступных на Roll20, а также все те, которые в Roll20 есть.

ПЕРСОНАЖИ И СНАРЯЖЕНИЕ

Удобным дополнением для онлайн-кампании станет размещение описаний и характеристик персонажей игроков в каком-либо доступном через интернет формате.

Чаще всего для решения подобных задач используются текстовые и табличные документы Google Drive, однако с тем же успехом это могут быть сервисы iCloud.com, встроенные средства выбранного вами VTT, коллективные документы Dropbox, заметки Evernote, OneNote или даже Github.

Вы можете хранить сведения о каждом персонаже отдельно или свести их в общий документ, однако по результатам собственной практики мы можем однозначно порекомендовать использование единого документа со списком снаряжения во время экспедиций.

ТАБЛИЦЫ СЛУЧАЙНОСТЕЙ

Как вы уже могли заметить, табличные списки случайностей имеют большое значение для игровой кампании в предлагаемом нами здесь стиле.

Конечно вы можете составлять и использовать ваши списки в виде оффлайн-документов, электронных таблиц и т.п. Но раз уж вы ввязались в интернет-кампанию, то почему бы не придать вашему взаимодействию с таблицами немного цифровой магии?

Во-первых, если вы фанат того или иного VTT, вы почти наверняка можете использовать встроенный в него функционал работы с табличными списками.

Ну а во-вторых, мы крайне рекомендуем вам ознакомиться с сервисом Chartopia, в особенности с нашей официальной коллекцией таблиц, полезных во время игры.

Список достоинств этого сервиса можно продолжать довольно долго, но, как говорится — лучше один раз увидеть...

МЕДИАКОНФЕРЕНЦИИ

Основой настольных ролевых игр является устная речь. Следовательно для их проведения через интернет вам необходимо передавать как минимум голос (а как максимум — ещё и картинку с веб-камеры) от каждого из игроков всей остальной группе.

Вероятно, для подобных задач у вас уже есть то или иное привычное решение. Однако если это пока не так, то мы можем порекомендовать вам следующий список бесплатных инструментов для организации медиаконференций:

- Discord.com — позволяет создавать голосовые (групповые звонки) и текстовые (чаты) «каналы» внутри изолированных «серверов», по структуре похожих на сервера IRC, с богатыми возможностями управления ролями, пользователями и правами доступа к тем или иным каналам. Во время голосовой связи также доступна демонстрация экрана вашего ПК;
- Google Meet — позволяет организовывать групповые аудио- и видеозвонки, с демонстрацией экрана, постоянной ссылкой и авторизацией через аккаунты Google, а также планировать эти звонки через Google Calendar;
- Skype Conferences — аналогичен Google Meet, но от Microsoft.

ЧАТЫ И БОТЫ

Несмотря на то, что текстовые чаты, как таковые, не необходимы во время игры, они могут выполнять большое количество полезных вспомогательных функций: через них можно демонстрировать картинки, давать ссылки и тому подобное.

К тому же, чаты позволяют удобно организовать межигровую активность: вы можете вынести в них обсуждения, проработку маршрутов и подбор снаряжения, оставив медиаконференции только для экспедиций.

Наконец, чаты могут помочь вам в организации прозрачных и видимых для всей группы бросков виртуальных игровых костей. Да, конечно, такие броски можно делать при помощи VTT, специальных сайтов или даже главной страницы Google.com, но если уж вы используете чаты в Discord или, например, Telegram, то почему бы вам не снабдить их удобным функционалом костекидалки?

Хорошими примерами бросковых ботов являются Sidekick для Discord и Rollrobot для Telegram.

ОБЩЕЕ РАСПИСАНИЕ

Неплохим дополнением для вашей онлайн-кампании может стать формализованное расписание. Конечно мы не призываем вас один раз и навсегда установить точный график игровых встреч (согласно нашему опыту, это попросту непрактично), однако если ваши игроки будут понимать, когда вы играете, а когда — нет, это определённо пойдёт всей группе на пользу.

Подспорьем в составлении расписания могут стать:

Google-, Outlook- или iCloud-календари (особенно если вы настроите рассылку напоминаний о приближающихся встречах для всех игроков);

Лента анонсов (в отдельном онлайн-документе, соцсети или на базе вашей платформы чатов), с которой ваши игроки смогут сверяться.

ДОКУМЕНТИРОВАНИЕ

Наконец, последним штрихом этого маленького эссе упомянем также документирование хода игровой кампании.

На наш взгляд, более-менее выраженной спецификой относительно онлайн игр в целом и предлагаемого нами стиля в частности, обладают только два вида игрового документирования (в порядке степени полезности):

- публичные бортжурналы — ленты кратких, лаконичных записей происходившего, позволяющие игрокам быстро возвращаться в контекст кампании уже на стадии подготовки к игре;
- постмортемы и отчёты — чуть более развёрнутые и более личные описания событий, успехов и неудач, позволяющие игрокам рефлексировать и учиться на анализе ошибок и находок друг друга.

В качестве примера первого формата мы можем привести ленту твиттер-аккаунта LaTierraFlorida, а в качестве второго — тред эпитафий нашей тестовой кампании.

ДОП. №5: ПРИМЕРЫ УСЛ. ОБОЗНАЧЕНИЙ

Вы легко можете извлечь каждый значок из документа, выделив его мышкой, нажав «Скопировать изображение», а затем «Вставить» в вашем графическом редакторе.

БОЛОТО



ГОРЫ



ЛЕС



АНОМАЛИИ



БУНКЕР



ГОРОД



ПОСЁЛОК



ДЕРЕВНЯ



A 4x4 grid of 16 hexagonal cells, each containing a different black and white line drawing of a landscape feature. The features include mountains, trees, a house, a beehive, and a fence. The drawings are arranged in a repeating pattern of four types: mountains, trees, a house, and a beehive. The background is a light gray with a faint watermark of a circular seal.

ДОП. №1: ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ИСТОЧНИКИ

КНИГИ

Н. Р. Lovecraft
«At the Mountains of Madness»

И. Ефремов
«Туманность Андромеды»

К. Булычёв, «Посёлок»

J. VanderMeer
Southern Reach trilogy

S. King, «The Mist»

КОМИКСЫ

Romantically Apocalyptic

Stand Still. Stay Silent.

The Beautiful Death

The Art of Moebius

Winter World

Wasteland

Spread

КИНОФИЛЬМЫ

Annihilation (2018)

Screamers (1995)

Naushika (1984)

Monsters (2010)

The Road (2009)

Ar-rival (2016)

Rakka (2017)

ВИДЕОИГРЫ

Death stranding

The final station

Metro franchise

The last of us

Darkwood

Deadlight

Fallout 2

МУЗЫКА

Iron Cthulhu Apocalypse

Trepaneringsritualen

Hildur Gudnadottir

Cryo Chamber

Hoducoma

Lustmord

Ugasanie

Xasthur

ИНТЕРНЕТ-МЕДИА

Russian OSR RPG chat

Заметки на полях рулбуков

Подземельный синдром

Страницы отворачения

Неумелый гекскроул

RPG Lab Gremlin

Восточные земли

PnPRPG.ru

ДОП. №2: ДРУГИЕ НРИ

Apocalypse World

All flesh must be eaten

Chtonian highways

Mutant: Year zero

Veins of the Earth

Пустая надежда

Tour of darkness

Shotgun diaries

Silent Legions

Gamma world

Strange Aeon

Cthulhutech

Ten Candles

Oikoumene

Mothership

Other dust

Evernight

Degeneration

Carcosa

Trophy

Alien

Эта книга поможет вам изменить целый мир и создать на его месте нечто новое, нечеловеческое и прекрасное.

Каким будет ваше творение и какие истории оно расскажет вашим игрокам?

Решать только вам, ну а мы... мы всегда будем рядом, готовые поддержать советом, конструктивными материалами и источниками вдохновения для вашей и только вашей игры.